
超级
漫画素描技法
草图篇
〔日〕林晃／著
〔日〕松本刚彦 森田和明／画

目录

带着意图绘制草图的最前线就在这里……

角色草图要带着意图来画

画画的时候，总是会有“想要画什么？”、“想要传达什么”这样的意图。如果没有明确的意图，画出来的东西就毫无意义。那么以此为立足点，让我们带着意图来绘制有魅力的作品吧。

“传递信息量”的比较



站立姿势
只是为了表现人物的发型以及衣装的作品，只传达出了“形”。



带动作的姿势
加入了动的要素，带着传达出健康明快感觉的意图来画的作品。但光是这样好像还有什么不足。

传递信息的质与量

让人物彰显魅力的三大要素——
面部（表情）、动作、衣装。

心中想着这三大要素对草图进行修饰，仔细地画，提高信息的质以及传递信息的量。

虽然“仔细地画”说起来容易，但所谓仔细，并不仅是慢慢画出漂亮的线条。面部眼睛的方向，嘴张开的大小以及相互之间的平衡，局部和整体的关系都要考虑好。动作、衣装也是一样，骨骼、肌肉（身体的轮廓线）、布的质感、皱褶的量等，很多地方都要注意。

反复确认“想要传达什么”，本着三大要素，注意各个要点来进行绘画，就可以使得作品信息的质和量都大大提高。

“这个角色看起来很注意自己的衣服。那么自己怎么来表现呢？画这张画的时候我最注意的就是这一点，比如，将衬衫画得更贴身，然后外面套上罩衫，这样脱下罩衫的时候会显得更有魅力等等。
眉毛是表现表情的重点，所以眉毛描绘得比较鲜明并且离眼睛稍远，这样就体现出了明快的氛围。
动作方面，头发画得更有曲线感，这样强调出随风飘扬的动感，裙子也画得更柔软，带着波浪。”（森田）



身体比例的习作

画／森田和明

带着意图绘制草图可以达到这样的效果

可以传递“健康”、“明快”感觉的姿势……



“如果是表现健康，那么可以用‘大’字形的姿势——也就是双脚张开的姿势。然后是明快，明快可以用面朝上的表情来表现，向下的表情是不行的……
这样一来即便看不清面部细节，也能让读者产生联想。注意‘身体整体’的动态进行绘画这一点非常重要。全身的姿势可以起到暗示面部表情的作用。

这幅画主要表现的是什么？答案应该是身体。也就是说应着重描绘衣服的身体部分。整个画面以服装为主体进行表现。

动作带着俯视角度的倾向，上身部分显得短小。腰的曲线使得身体的圆柱形立体感得以体现，外套的领子位置，胸部位置，胸部露出的大小还有衣服和身体的关系都要在画的时候多注意。
画有些难度的姿势的时候，这种思考方式（衣服和身体的对应关系）可以帮助你画出各种衣服。”（森田）

画/森田和明

第1章

掌握各种角度的面部画法



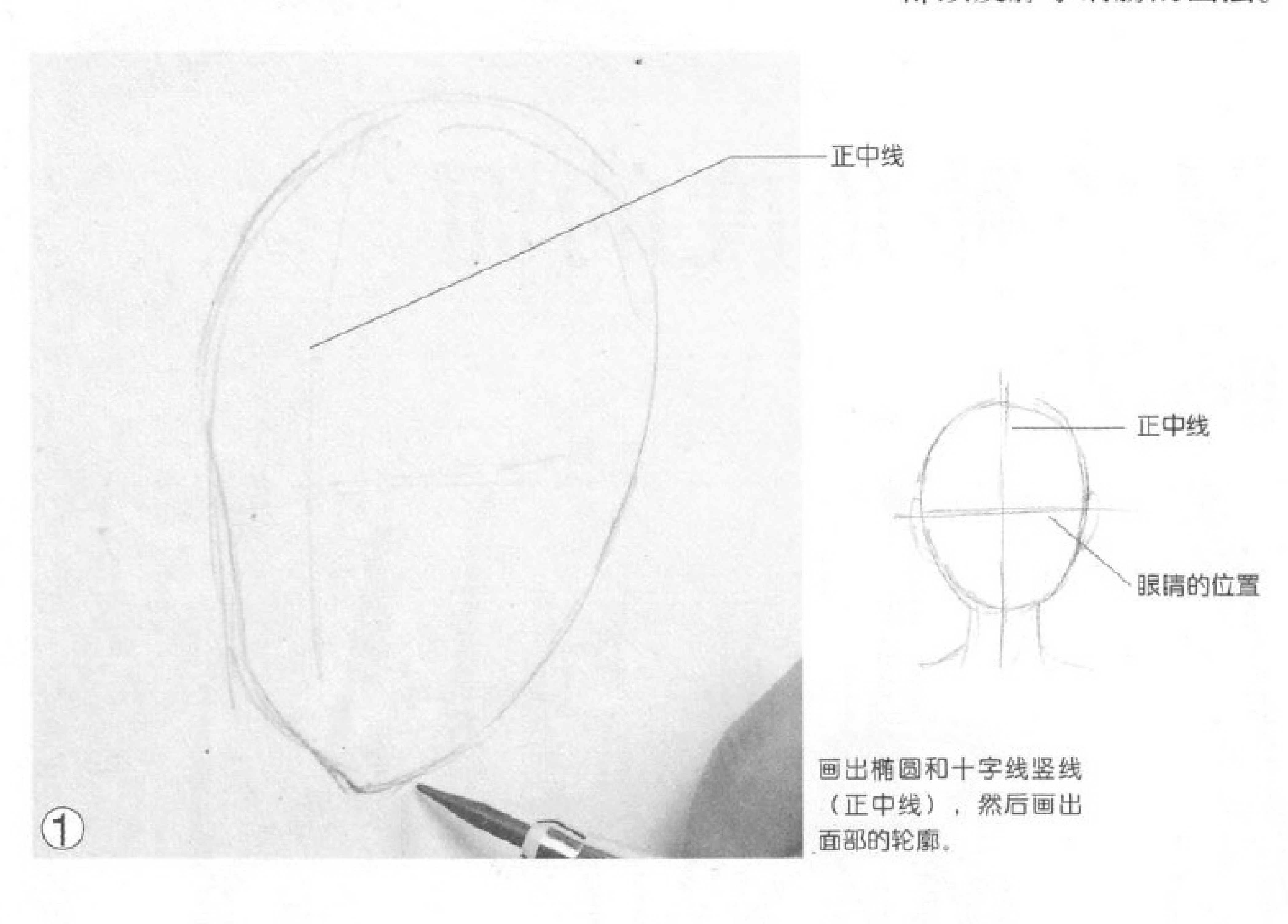
森田和明画的

人物肖像

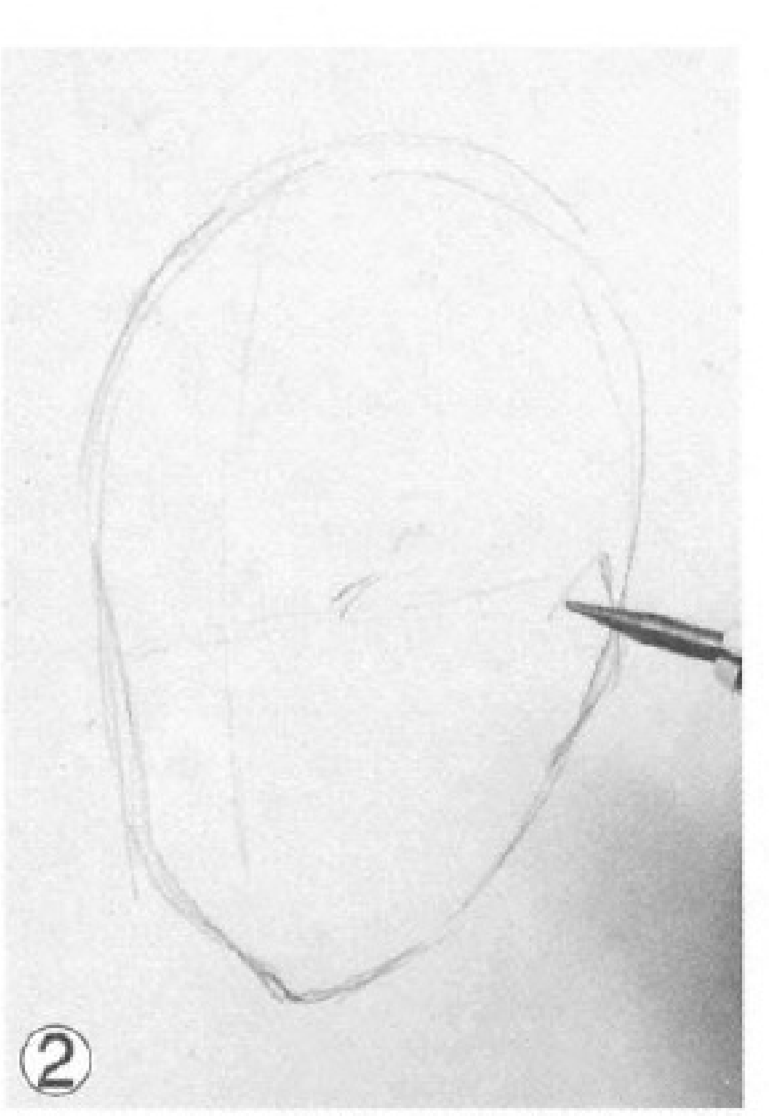
在《超级漫画素描技法——草图篇》的撰写过程中成为朋友的森田和明老师这次帮我画了很多肖像草图。

画出面部

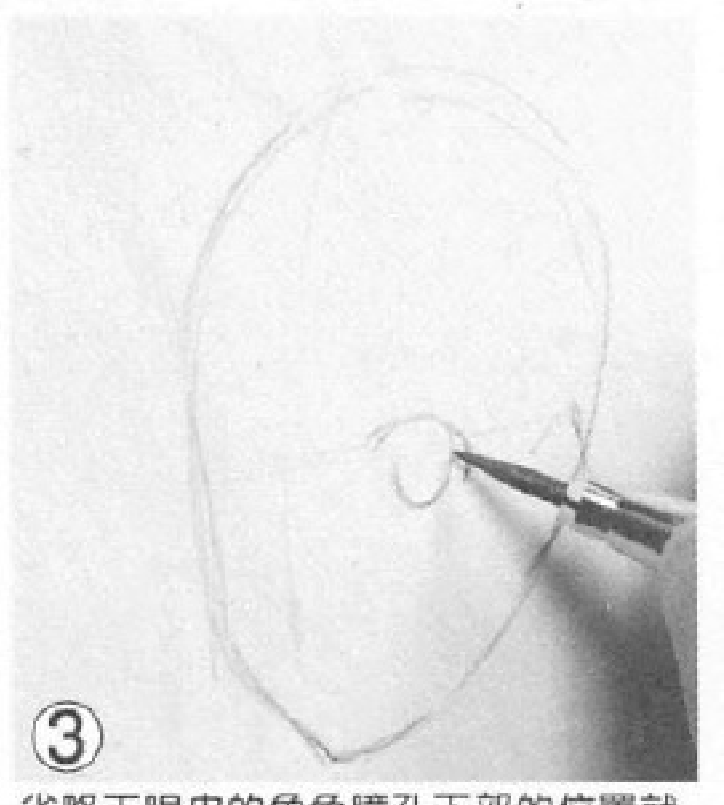
半侧面的面部草图在画漫画的时候是经常会用到的，脖子以下的部分都可以简单带过的肖像画可以帮助我们练习面部以及脖子肩膀的画法。



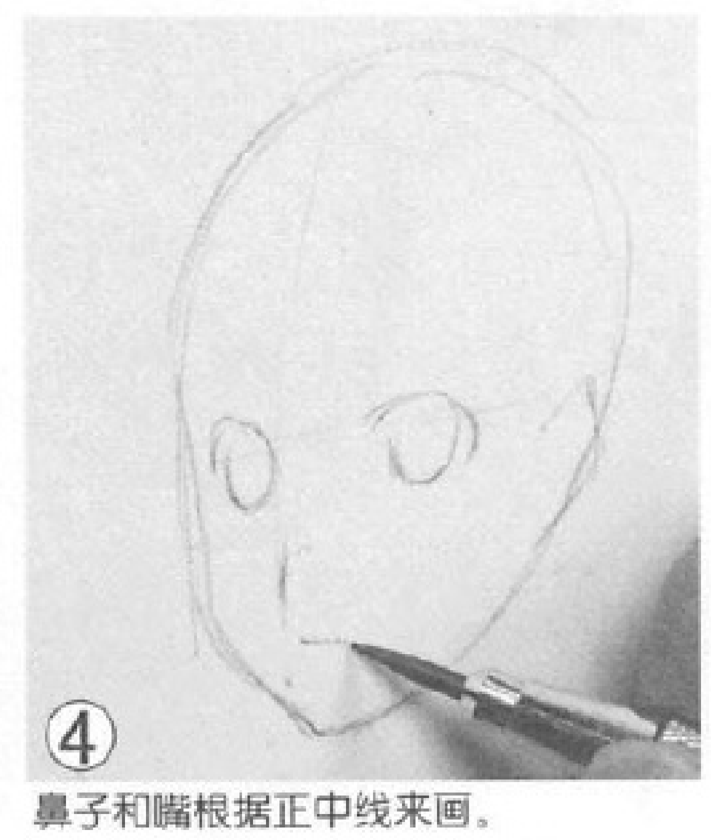
画出椭圆和十字线竖线（正中线），然后画出面部的轮廓。



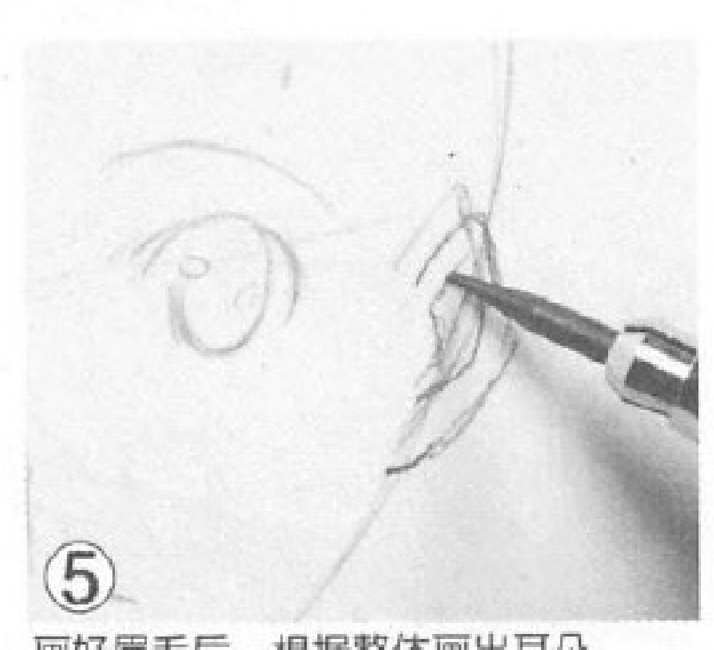
半侧面的脖子很重要。为确定脖子和头部连接部的位置要先确定耳朵的位置。



省略下眼皮的角色瞳孔下部的位置就是下眼皮的位置，可以体现眼睛的形状和大小。

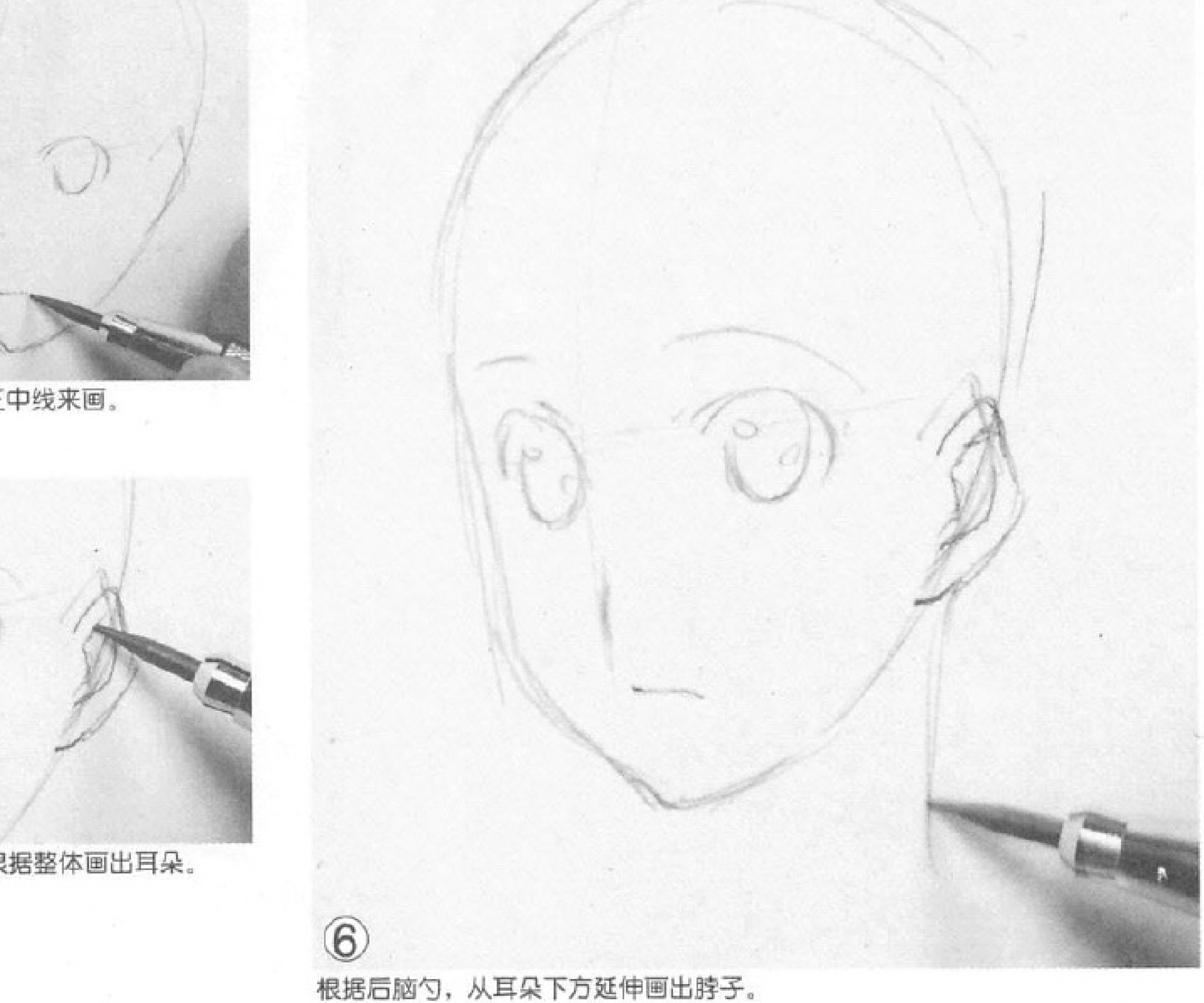


鼻子和嘴根据正中线来画。

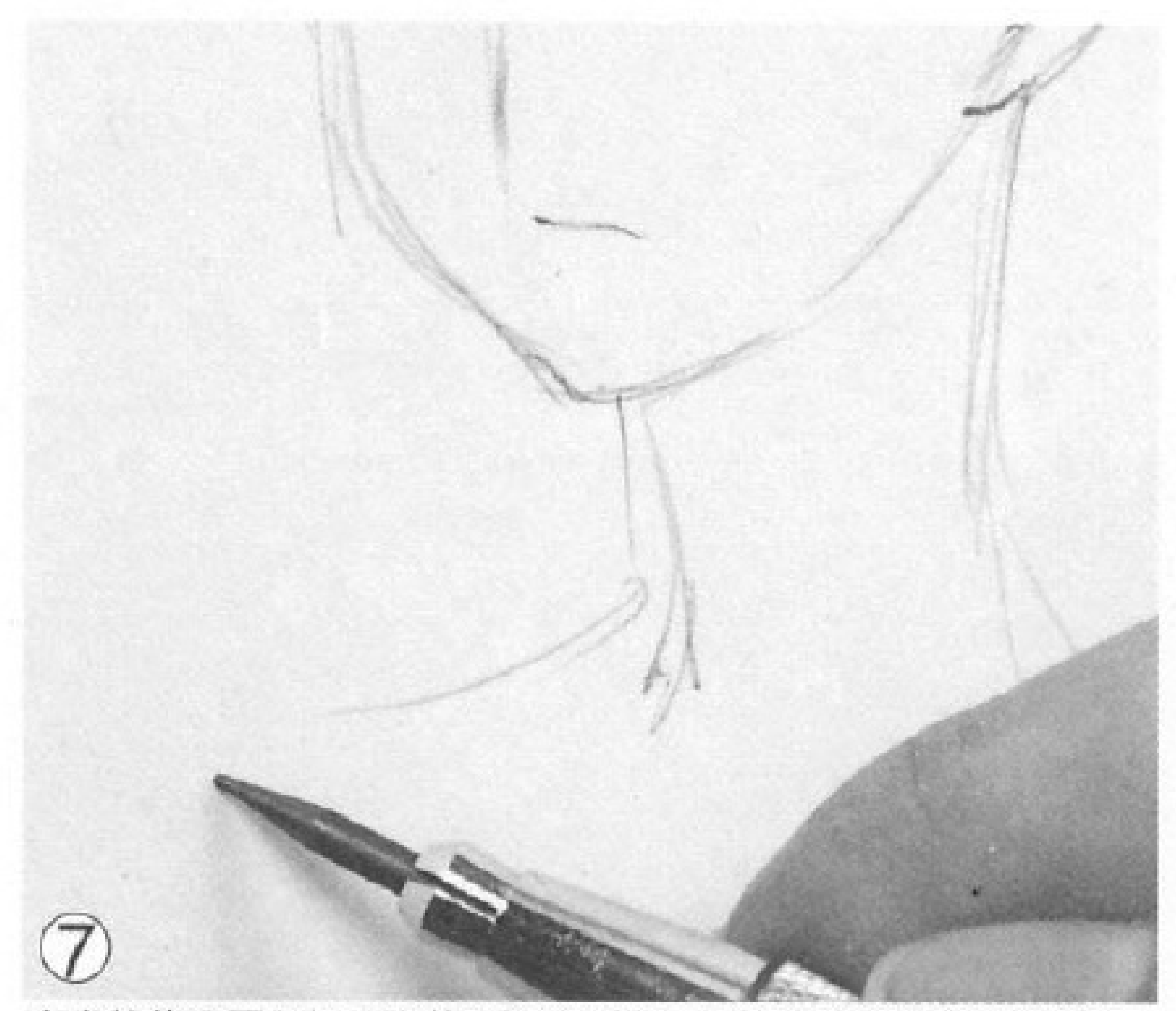



画好眉毛后，根据整体画出耳朵。

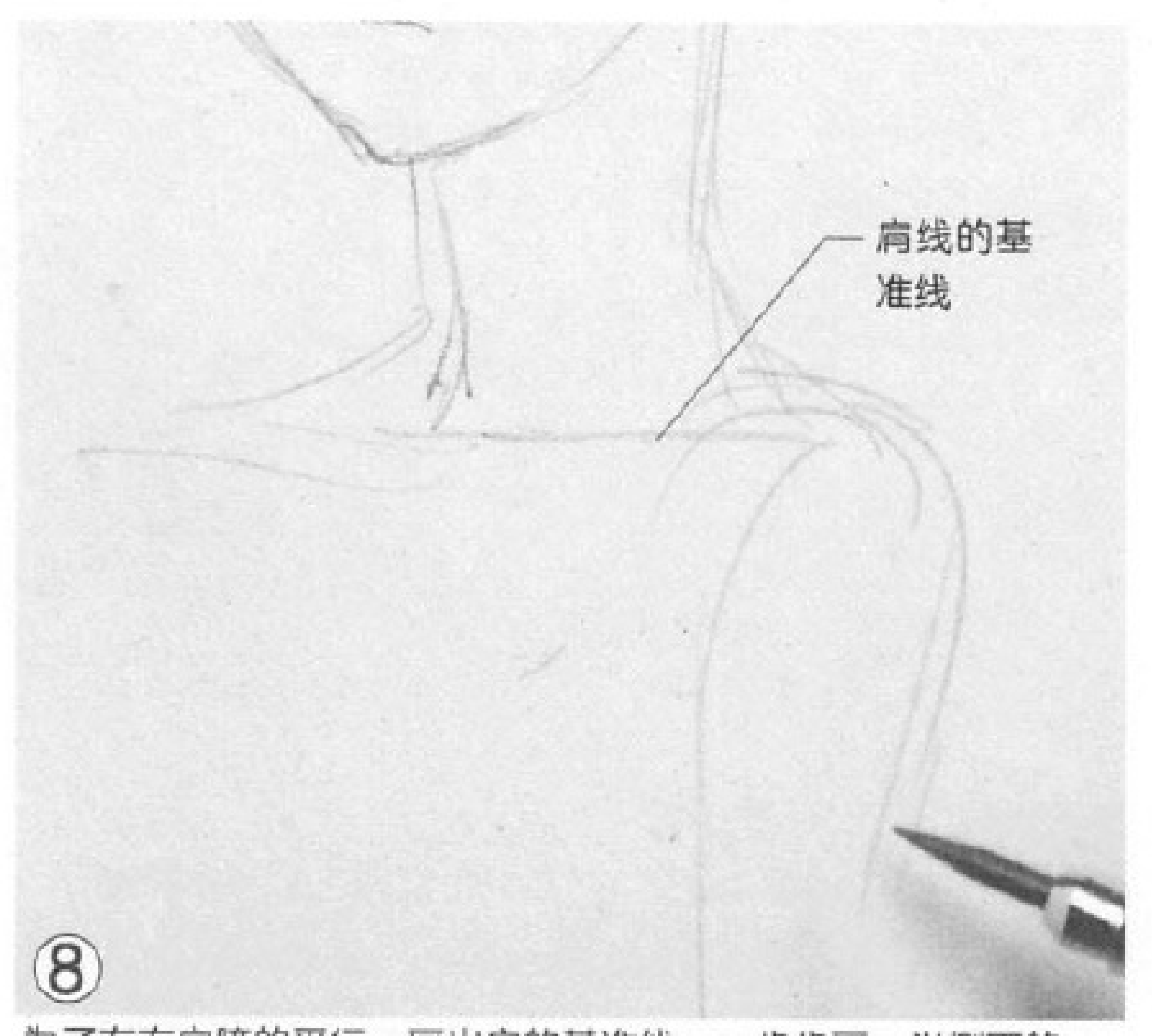
正中线… 将面部左右分成两部分的最高的棱线，也就是画正面面部的时候正中间的一条线。
这个“正中线”不仅用于面部描绘，画整个身体的时候也会用到。



根据后脑勺，从耳朵下方延伸画出脖子。



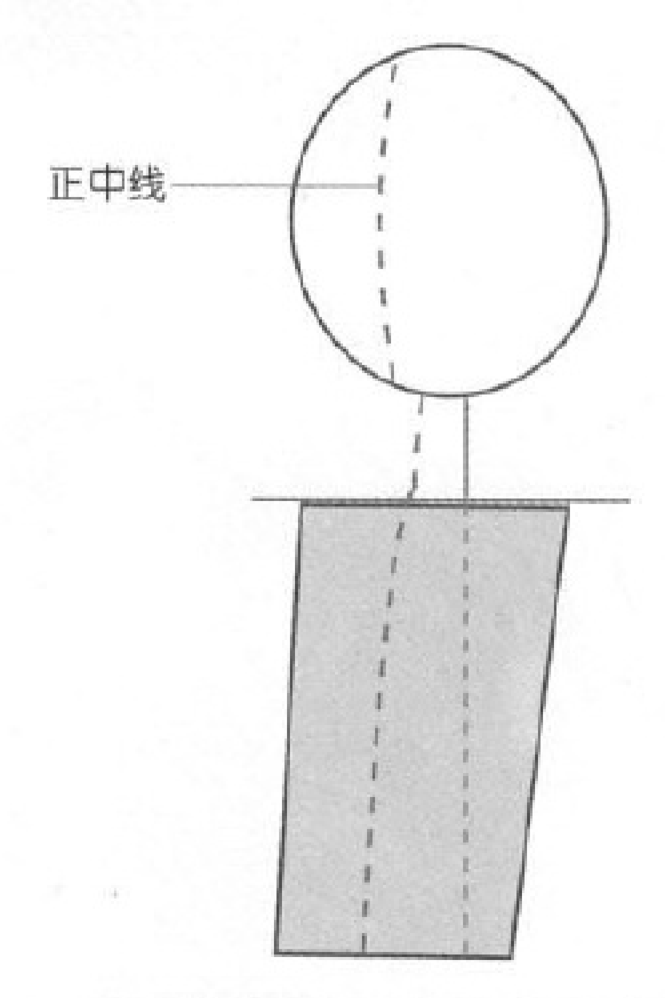
⑦
右肩的位置要根据左右的平衡来决定。画出确定脖子和身体的位置关系的线。



⑧
为了左右肩膀的平行，画出肩的基准线，一步步画。半侧面的肩膀幅度变窄，左肩和脖子的距离也变短。

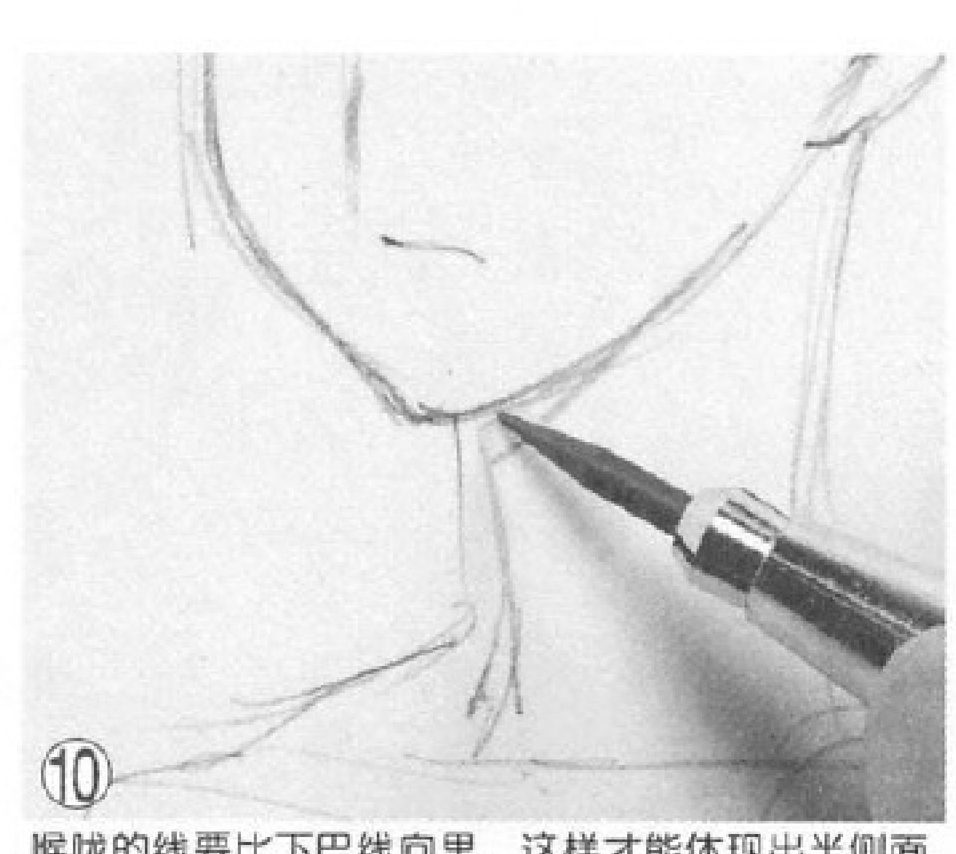


⑨
画胸部的时候，身体的基本感觉就出来了。画线找出肩的内侧、腋下的位置。

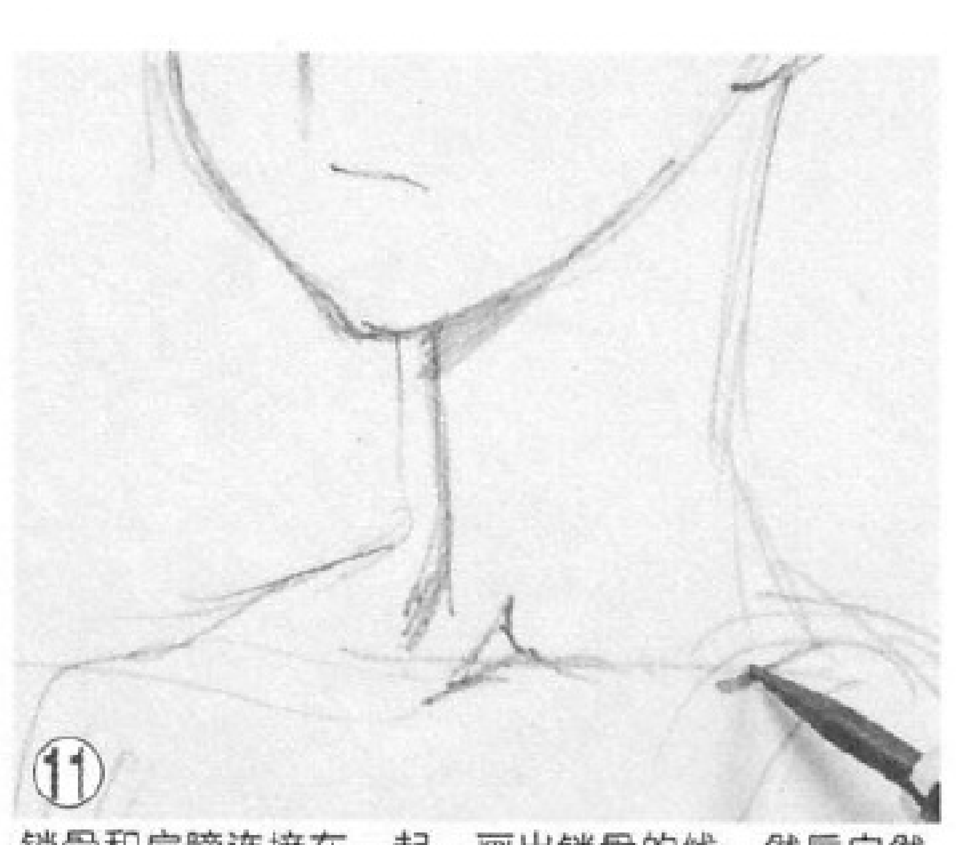


【半侧面的面部和身体模式图】

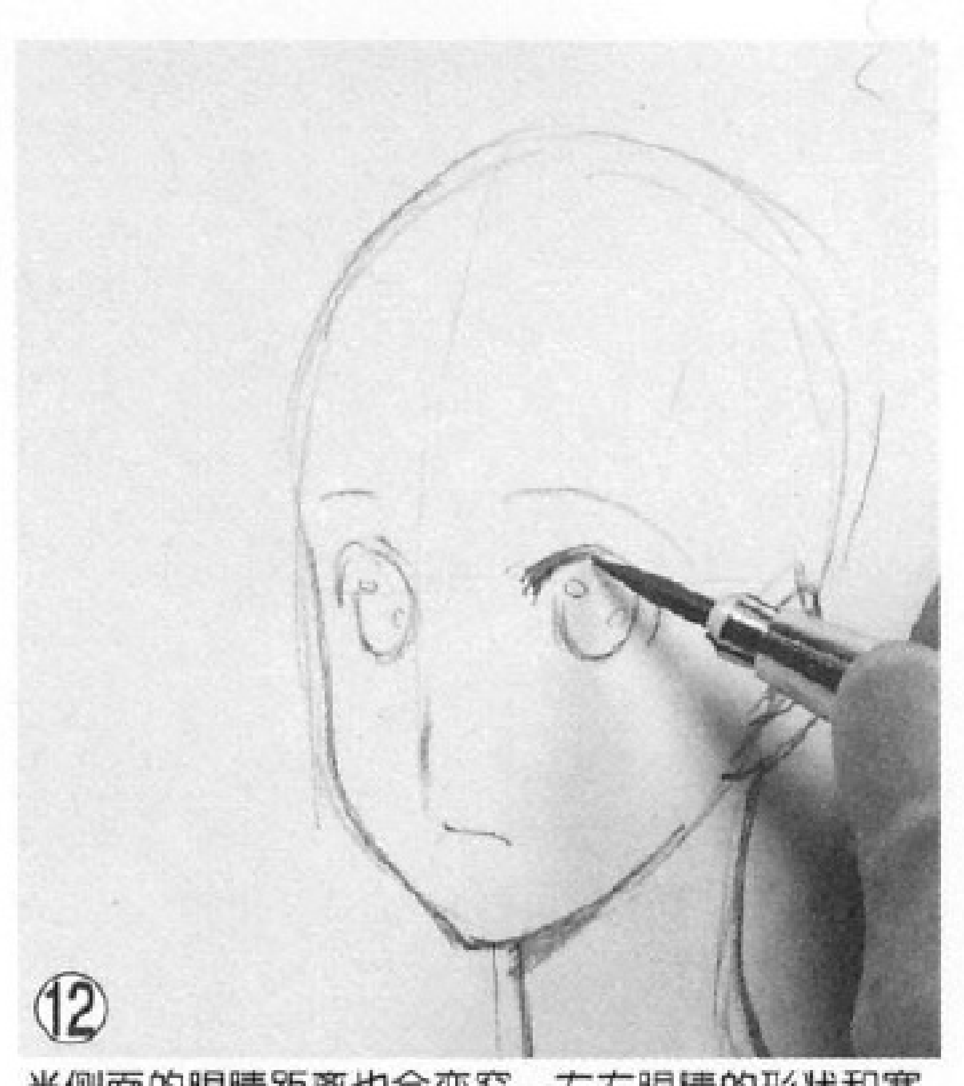
面部和身体的正中线会偏向身体面向的那一侧，画正中线的时候找到远处和近处的关系是很重要的。画的时候，脑子里要意识到立体。



⑩
喉咙的线要比下巴线向里。这样才能体现出半侧面的感觉。



⑪
锁骨和肩膀连接在一起。画出锁骨的线，然后自然地与肩膀的位置连接起来。



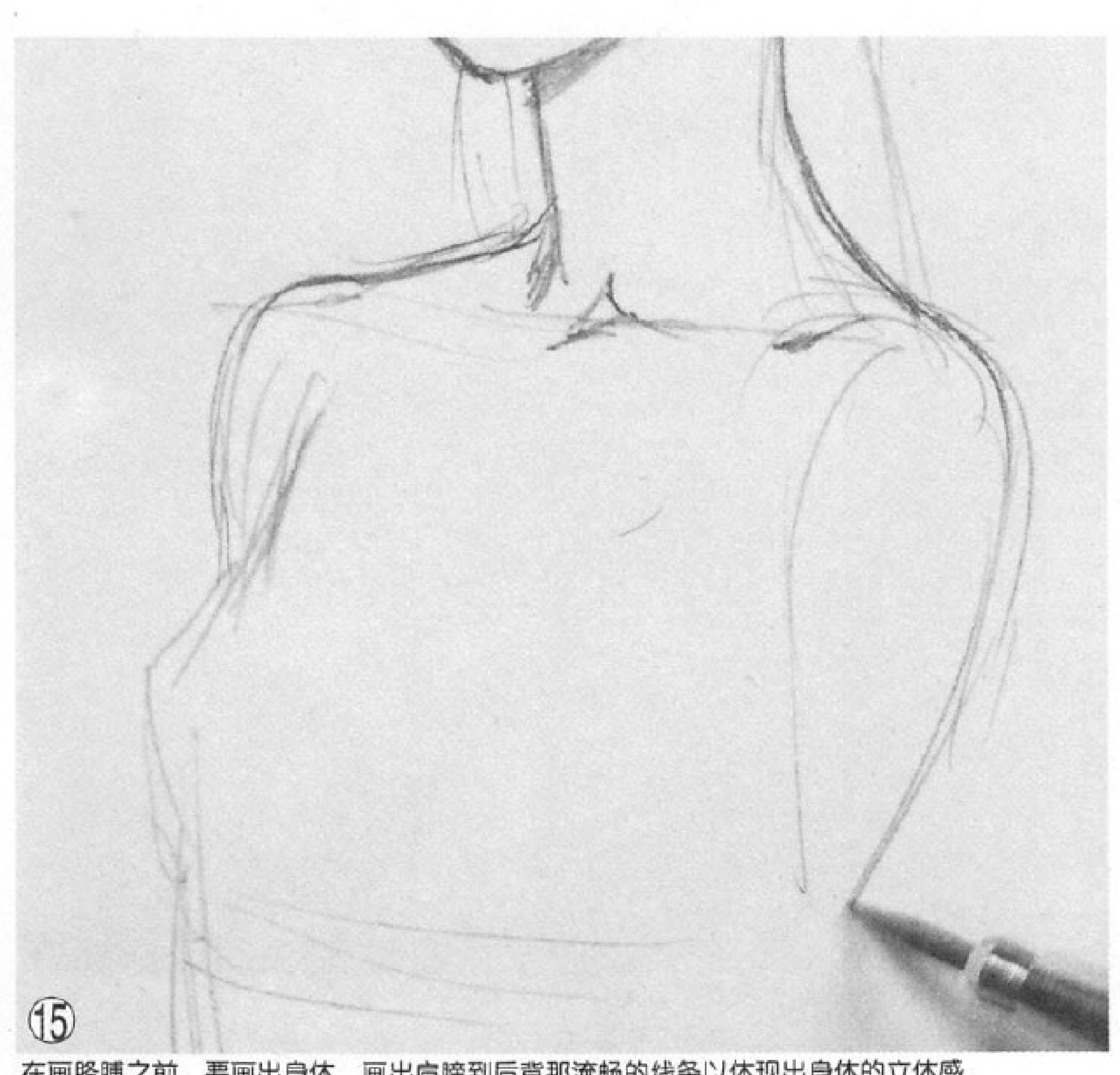
半侧面的眼睛距离也会变窄，左右眼睛的形状和宽度也会变，进行细微地修整，画出眼睛的线。



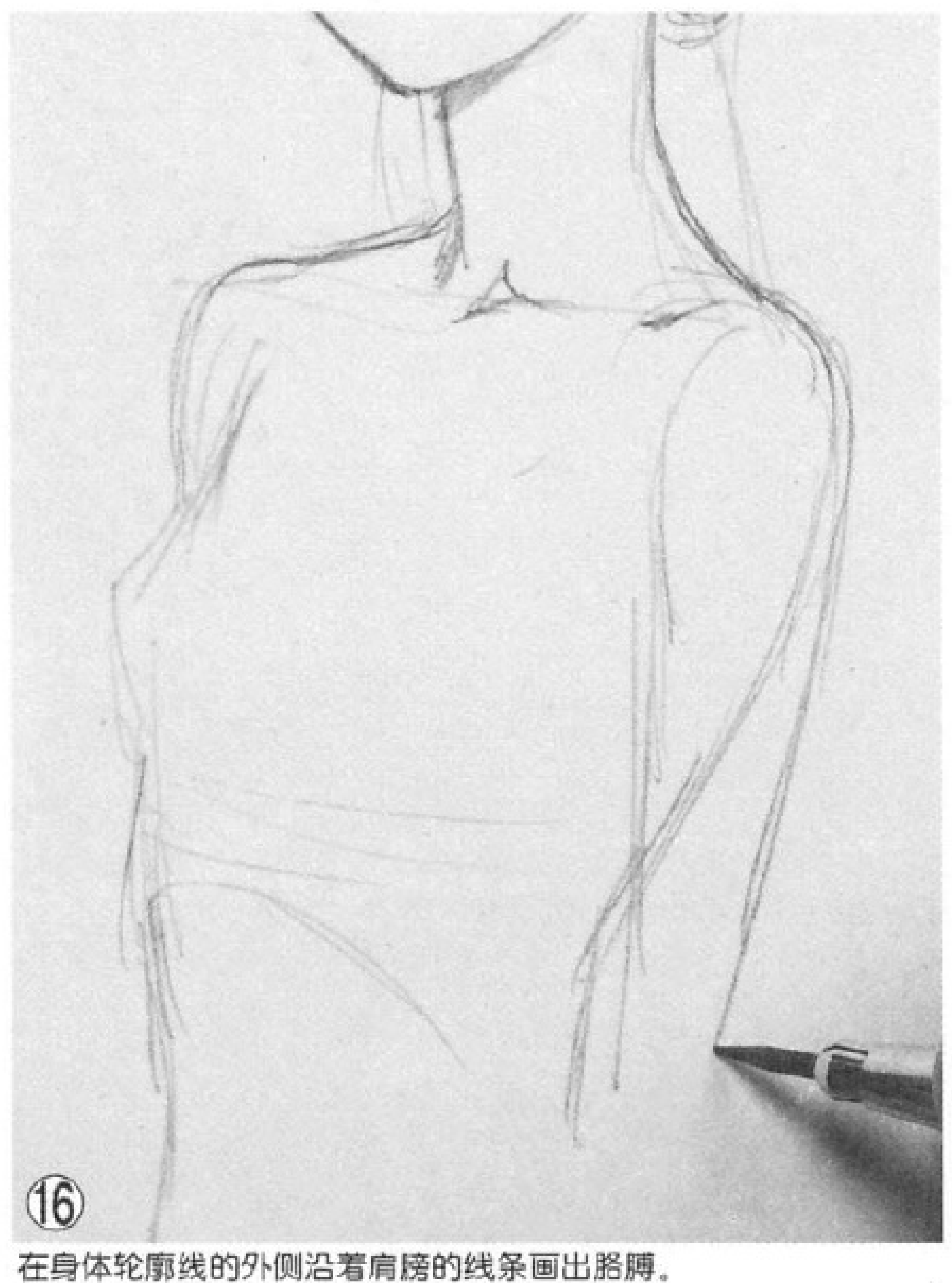
身体和头部的平衡是很重要的。在画身体之前，要确定头发的大概的量。



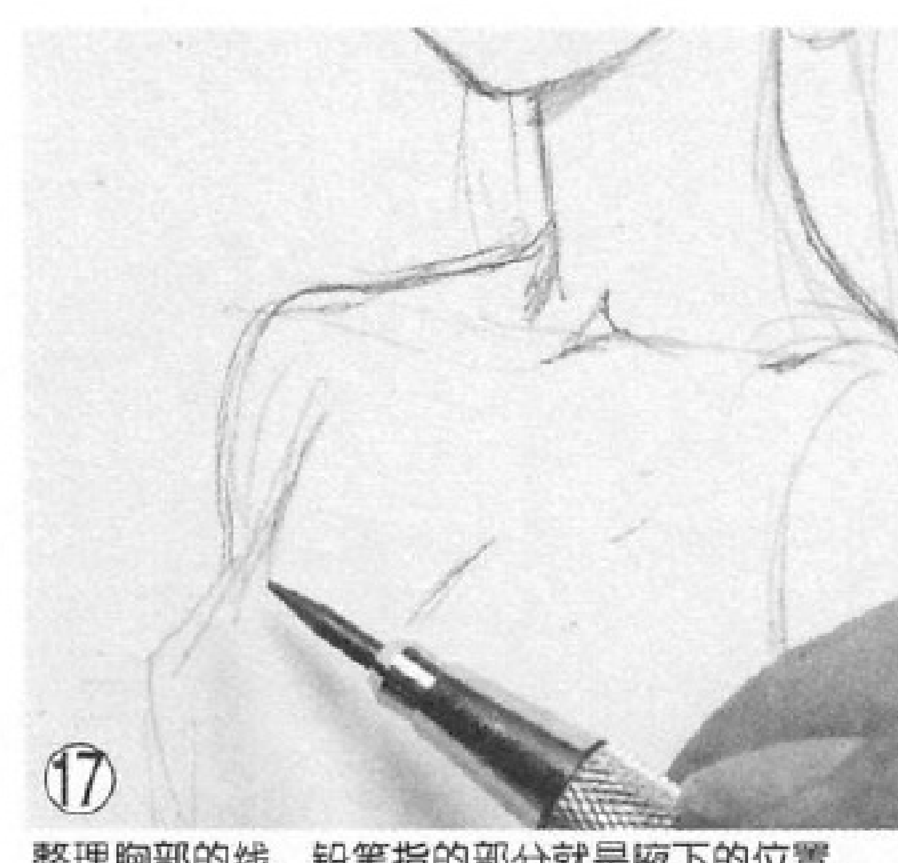
画出天线状的头发以及尾巴状的发丝。这体现出人物魅力的三大要素中的衣装效果。



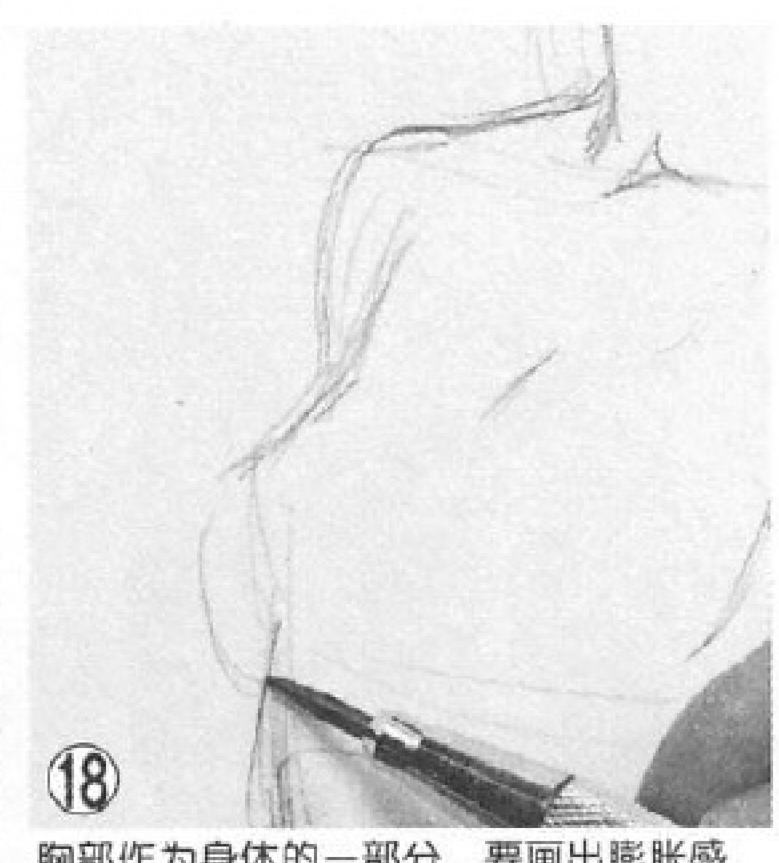
在画胳膊之前，要画出身体。画出肩膀到后背那流畅的线条以体现出身体的立体感。



在身体轮廓线的外侧沿着肩膀的线条画出胳膊。



整理胸部的线。铅笔指的部分就是腋下的位置。



胸部作为身体的一部分，要画出膨胀感，并且与身体的线整合。



苗条的女孩，脖子到肩膀的线要画得有些倾斜。这是画半侧面时的一个特征（正面的时候要画得更加柔和，不然肩膀就会显得僵硬）。



⑳
完成。半侧面的头部和身体都很有立体感。画的时候注意到了面部和身体的厚度。

验证-表现人物魅力的三大要素

面部、动作、衣装三大要素——可以表现华丽表情的面部，表现动感的动作，还有漂亮的衣服。这些在表现面部的肖像画中都可以灵活运用。现在就让我们验证一下吧。



“面部”已经基本完成了。“动作”方面，已经确定是挺直背部面向前方的姿势。“衣装”方面，确定了发型是短发。但是，这里发现角色好像有一种要向后倒的不安定趋势。在没有太多动作表现的肖像画中，动作更大程度上是一种动势的表现。



身体，也就是肩膀的线条要进行整理，然后加上天线状的头发。这是增加服装表现效果的手段。特别是向前弯曲的天线头发，使得整个角色产生一种向前倾的动势，缓和了不安定的感觉。



面部

面部的一个关键就是眼睛。紧盯前方的眼睛体现了角色的意志。



动作

头部、脖子还有身体的平衡体现出动态。在这个阶段，已经可以看出动态效果了。



衣装

头发（发型）是人物衣装的重要组成部分。画角色的时候，发型、着装、装饰品都算作衣装。



整合了面部+动作+衣装的三大要素

更加强调出天线头发的曲线，衬托出良好的姿态，这样角色的存在感就表现出来了。

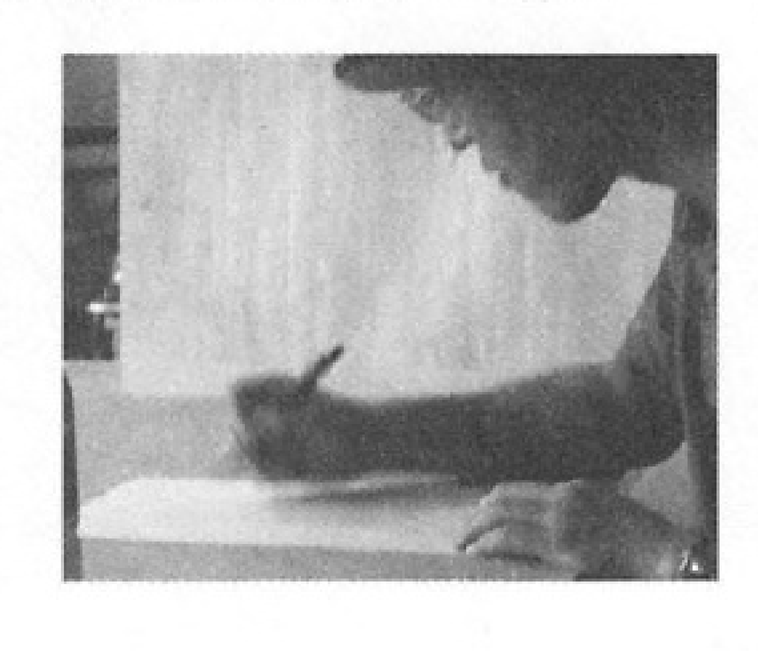
“很多人觉得肖像画只要‘画好头部’就可以了，但其实意识到身体姿态也是很重要的。即便是什么都不穿站着，也要考虑‘动作’和‘衣装’的要素。”

有关动作，比如要表现出“走路的姿势”“站住的姿势”的时候很多人往往忽略表现“姿势”和“重心”的动势要素。
画画的时候，要意识到这种动势，即便本是静止的绘画，也可以表现出好像动起来的活灵活现的魅力。

最后加上天线头发的时候，还是觉得有什么不足，如果这样，那么还要继续在衣装和动作方面进行补足。

绘画的时候注意了三大要素还是不够的，还要经常问问自己，“要传达什么”“这样是不是有魅力”，边画边看画出来的东西到底是什么感觉，然后不断进行修改。

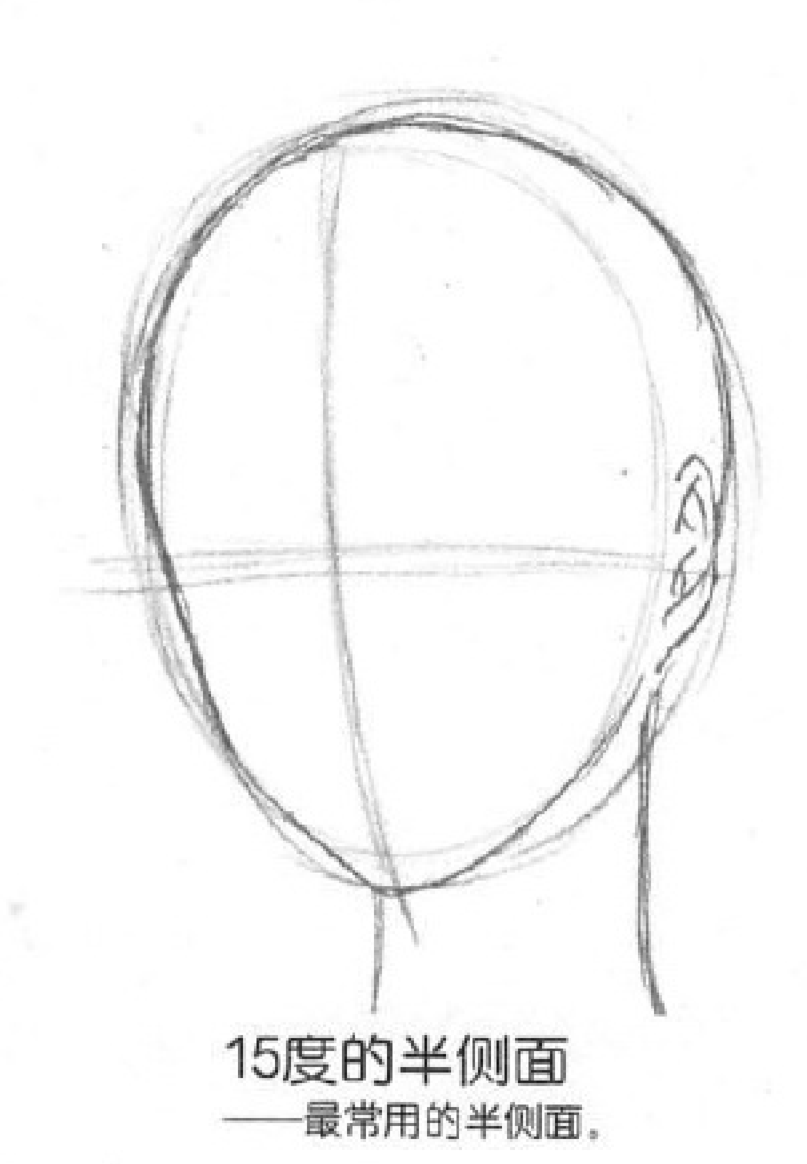
这就是所谓的“带着意图来画草图”。（森田）



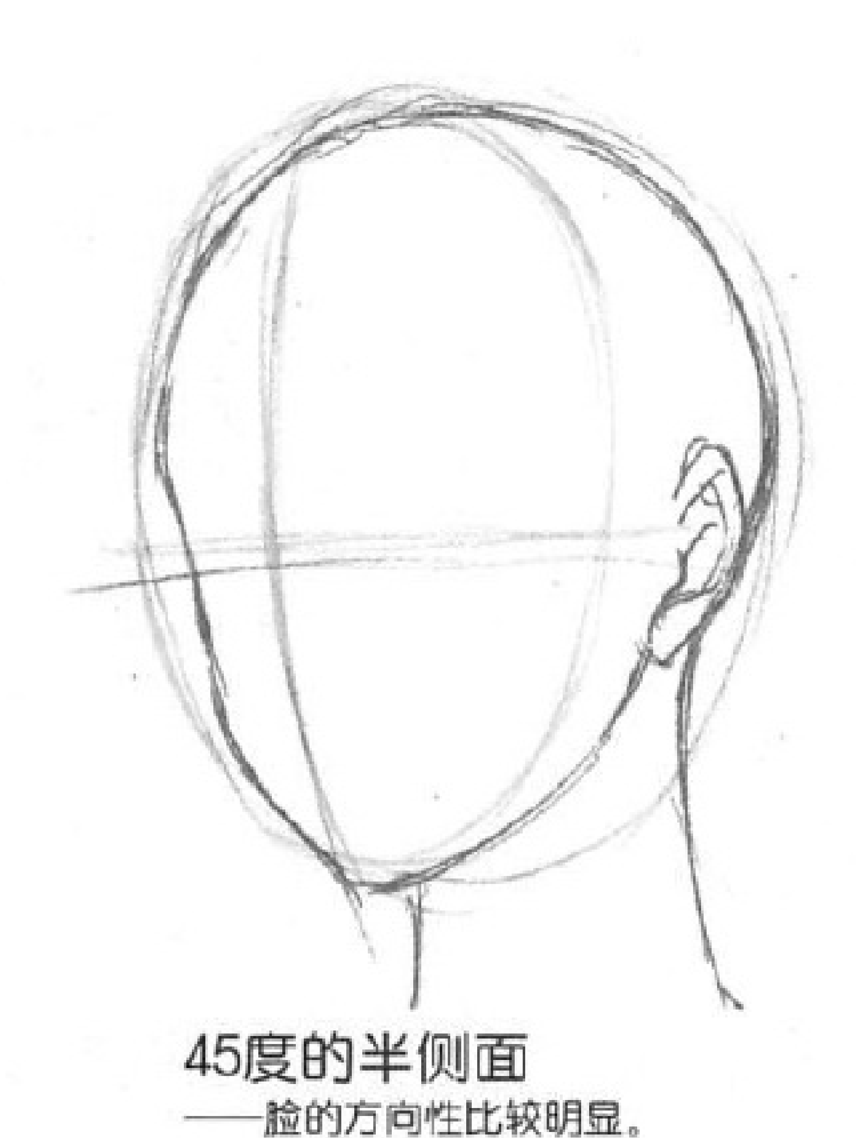
掌握半侧面的面部画法

体现面部立体感的半侧面，根据角色的方向有三种。掌握这三种半侧面的画法，就可以画出各种半侧面的角色。

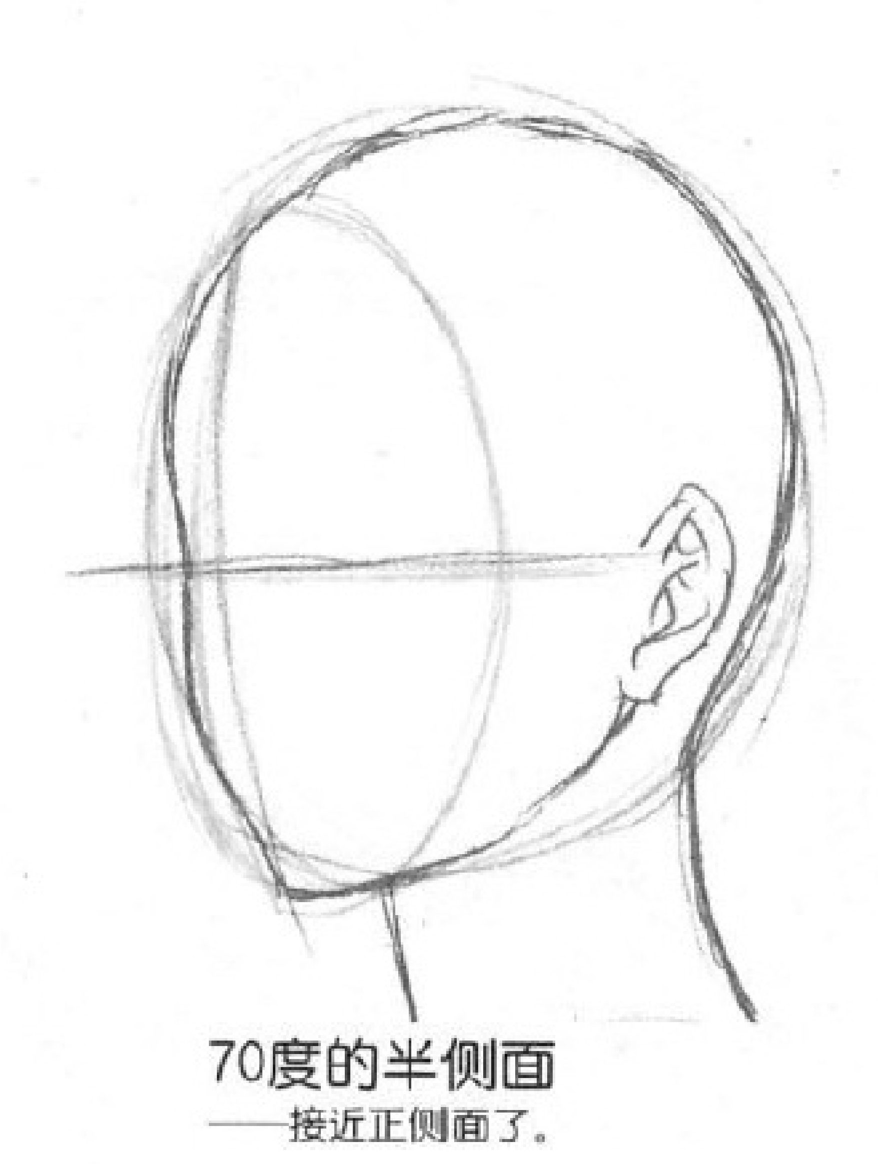
半侧面有15度、45度、70度三种



15度的半侧面
——最常用的半侧面。

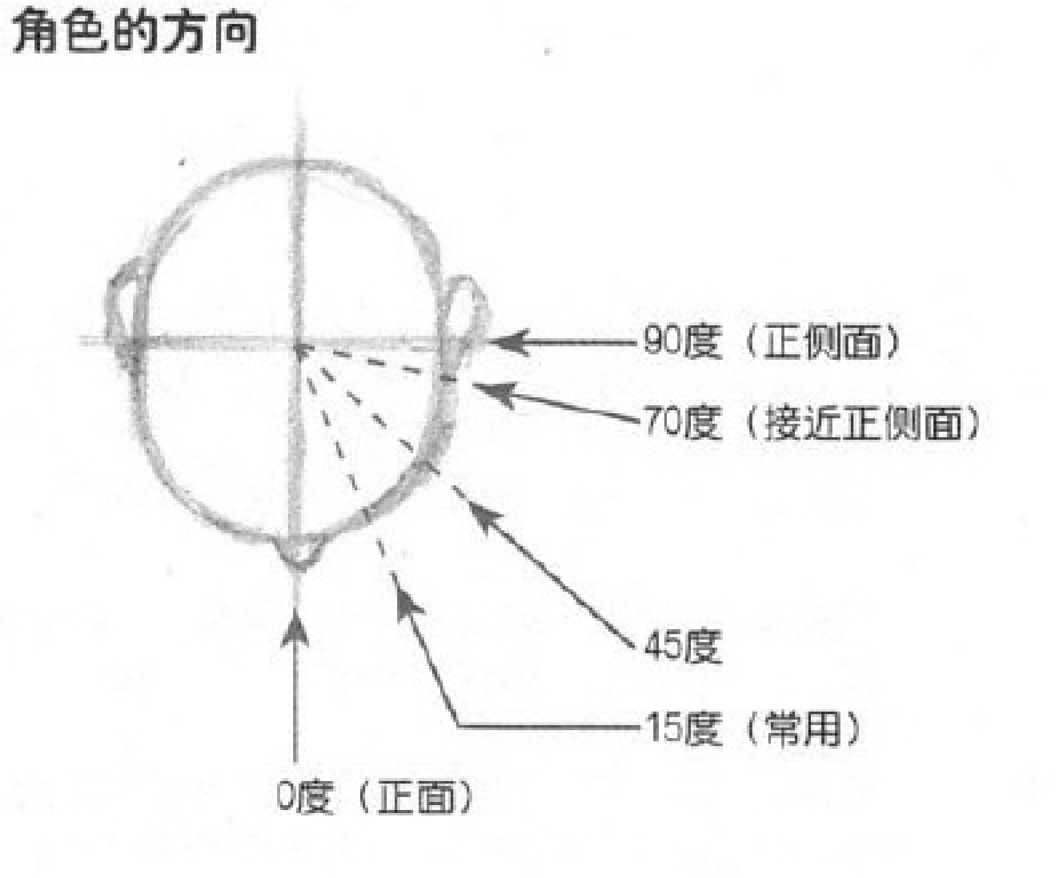


45度的半侧面
——脸的方向性比较明显。

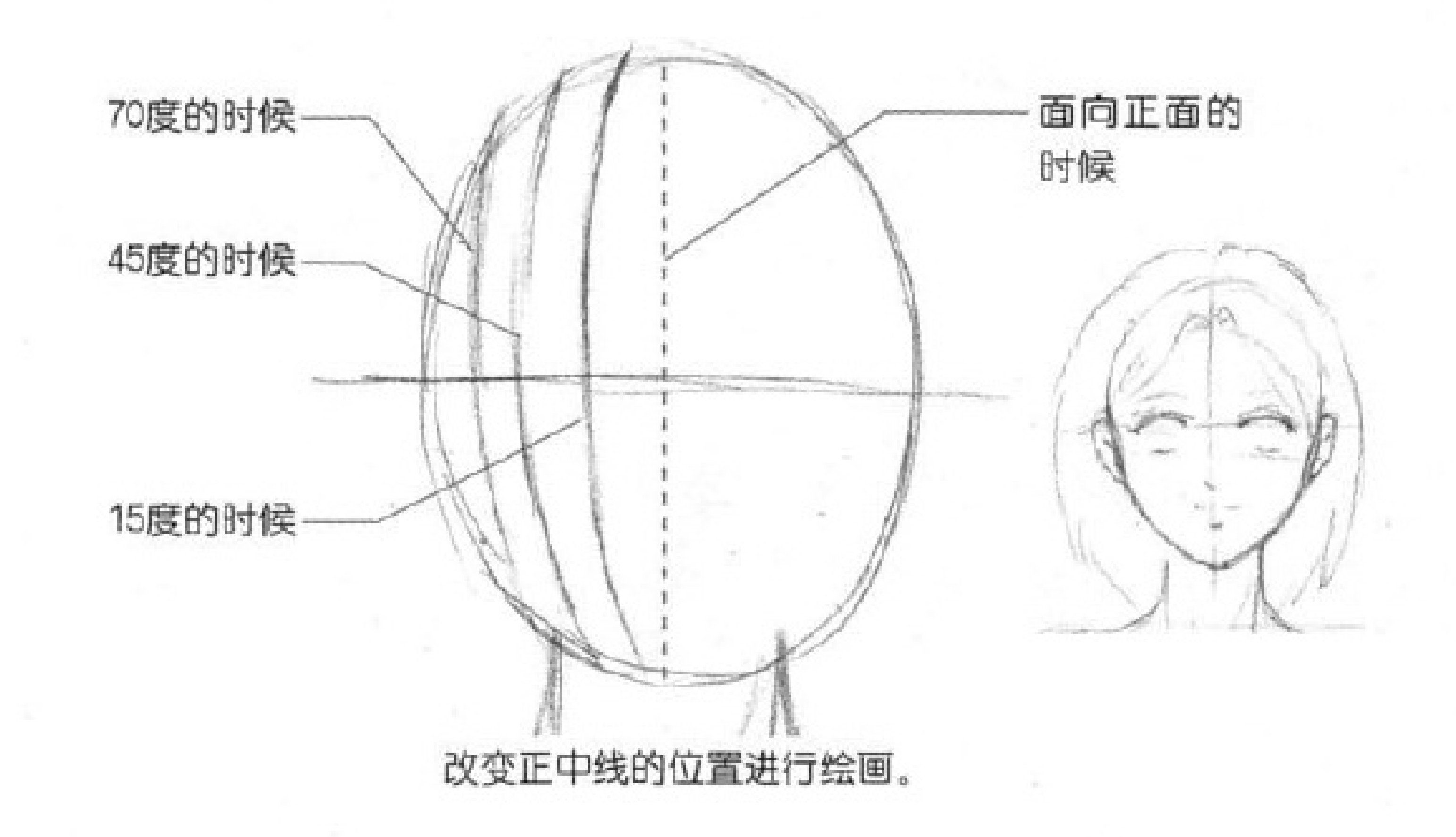


70度的半侧面
——接近正侧面了。

角色的方向



正中线的位置不同



改变正中线的位置进行绘画。

代表性的用法



15度的半侧面，接近正面面部的平衡，所以想要向读者展示角色面部的时候用这个角度。



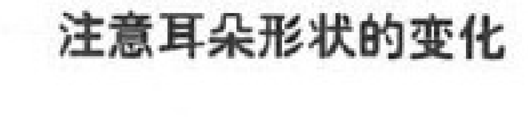
45度的半侧面，面部的方向感比较强，想要表现戏剧感的时候使用这种角度。



70度的半侧面，一侧的眼睛几乎藏在了鼻梁后面。很有电影味道的心情表现手法，想要表现戏剧性效果的时候使用这种角度。

绘画重点

注意面部和头部（后脑勺）形状的变化



注意眼睛形状的变化



15度的半侧面





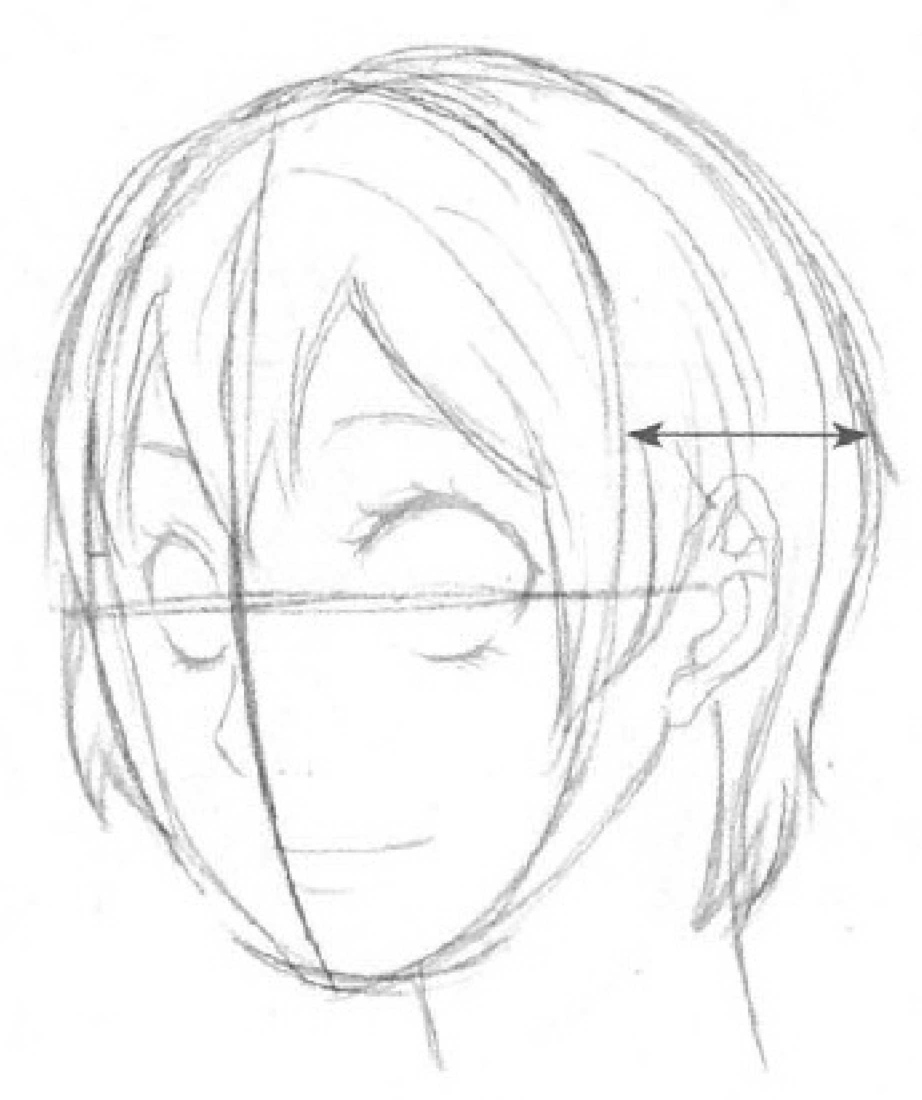
瘦长



抓住基本形。

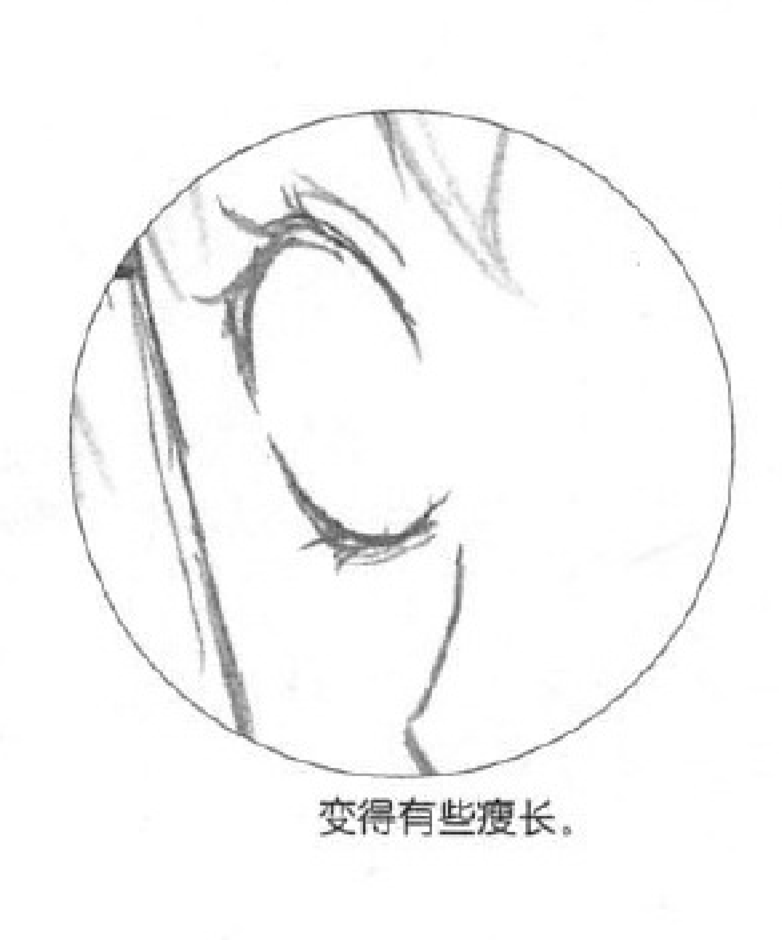


45度的半侧面





体现出一定宽度。



变得有些瘦长。



70度的半侧面

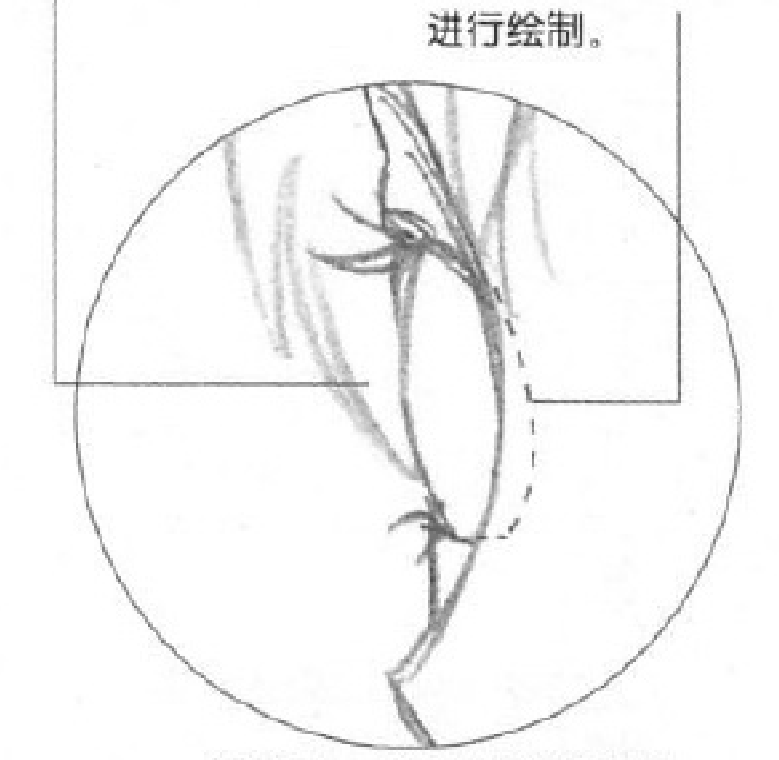




基本和正侧面的耳朵相同。

如果想要画得写实，要画出眼球的球形。

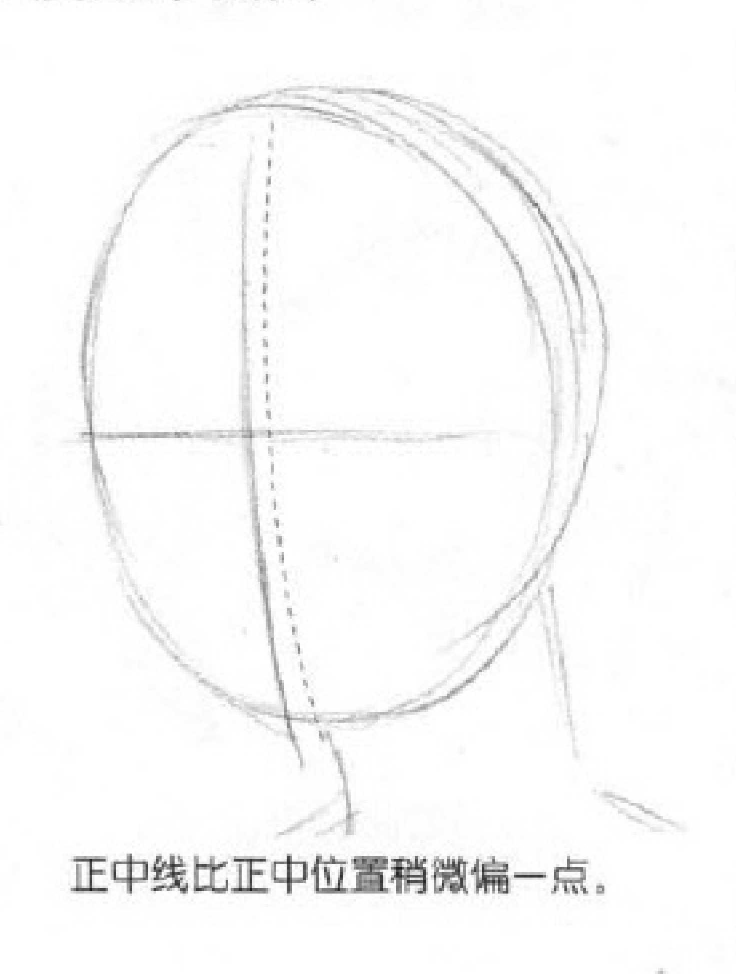
找出被鼻梁挡住看不到的那只眼睛的整个轮廓进行绘制。

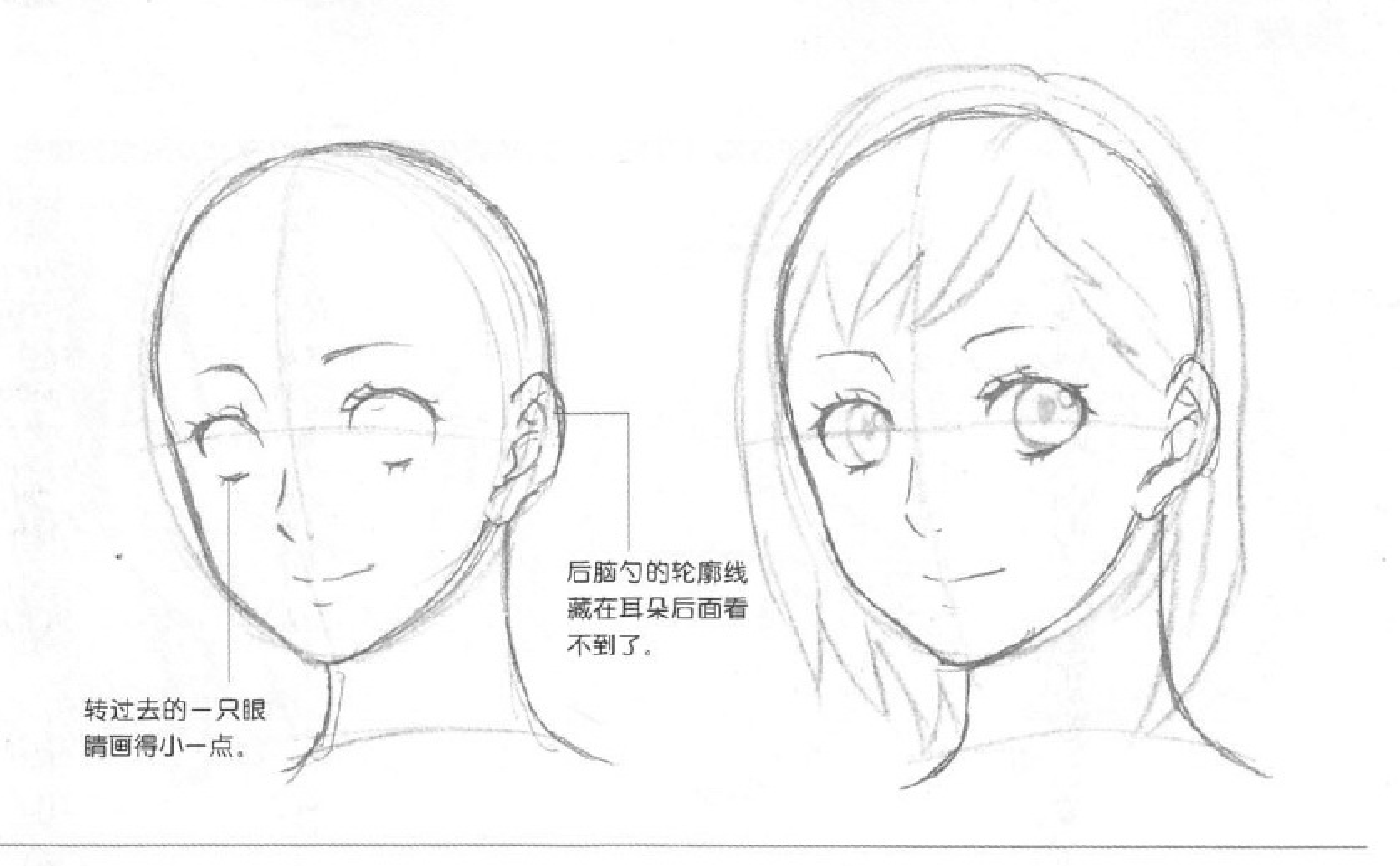


眼睛的一部分被鼻梁遮住，变得瘦长。

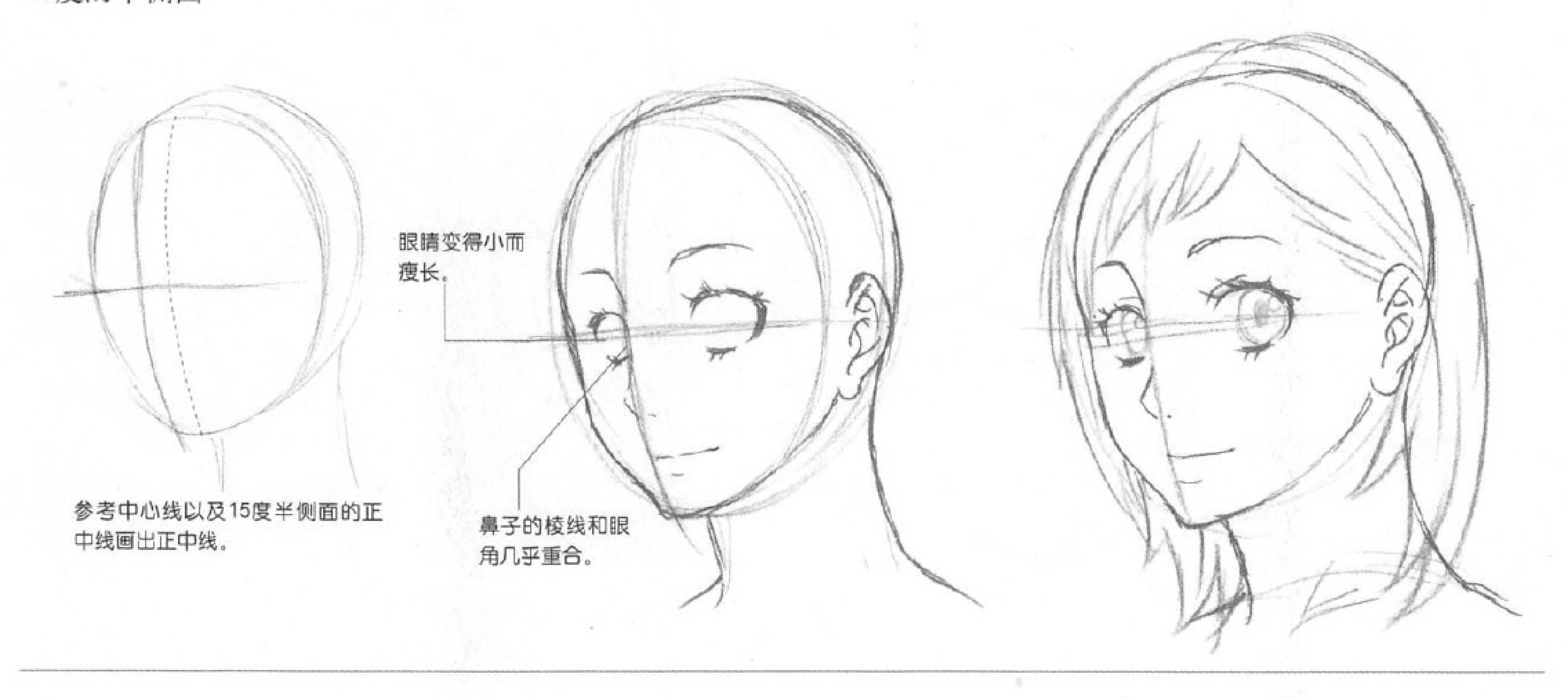
绘制的步骤

15度的半侧面

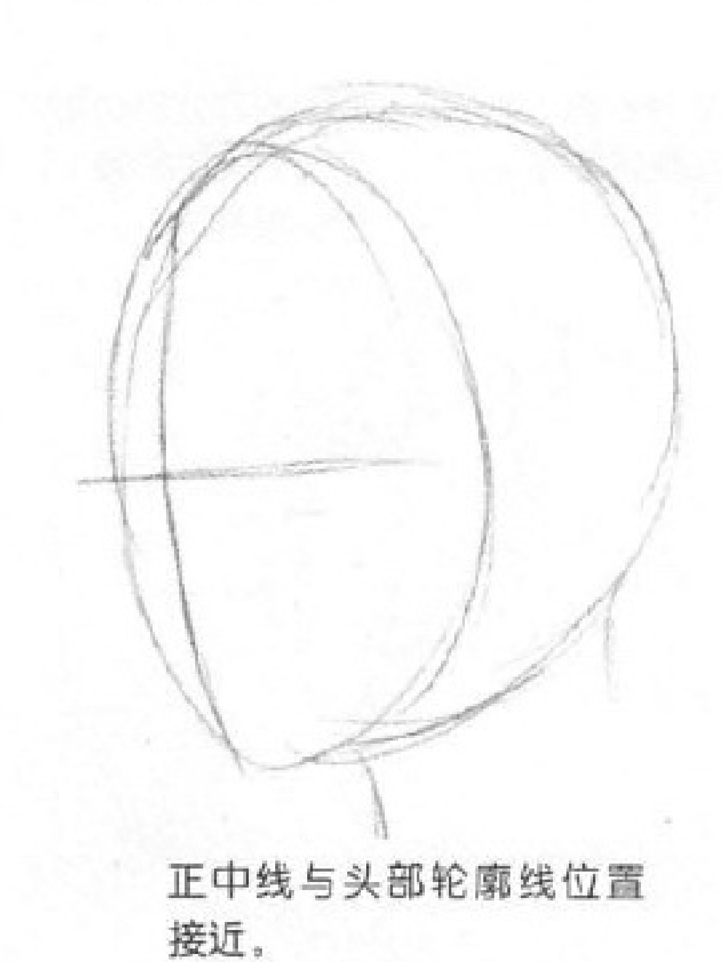


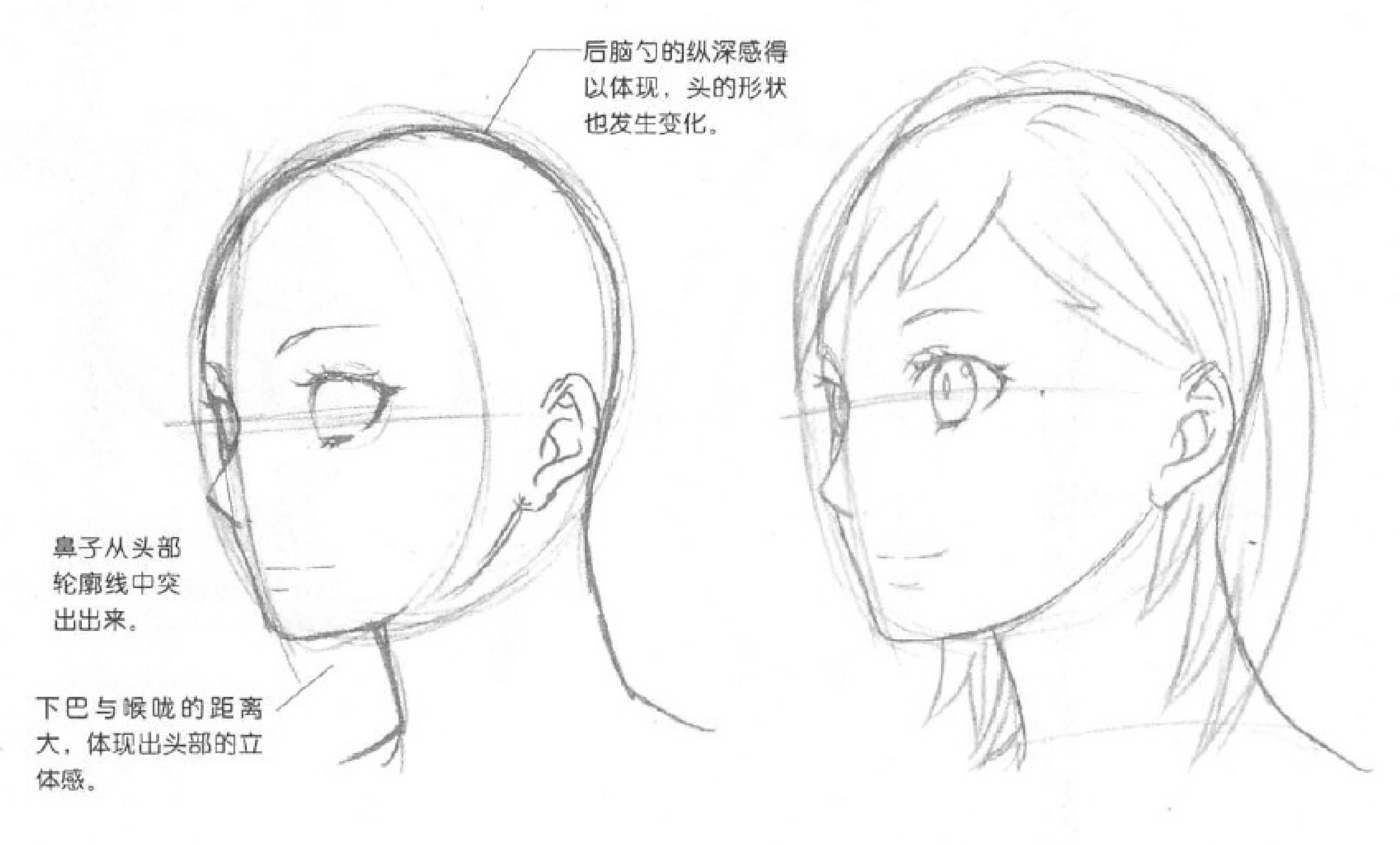


45度的半侧面




70度的半侧面





15度半侧面与正面的比较

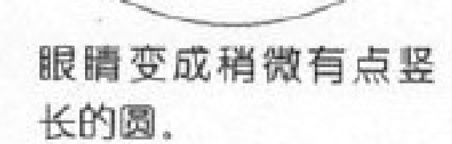
眼睛的形状基本相同，眼睛和耳朵的形状有变化。

15度的半侧面



正面

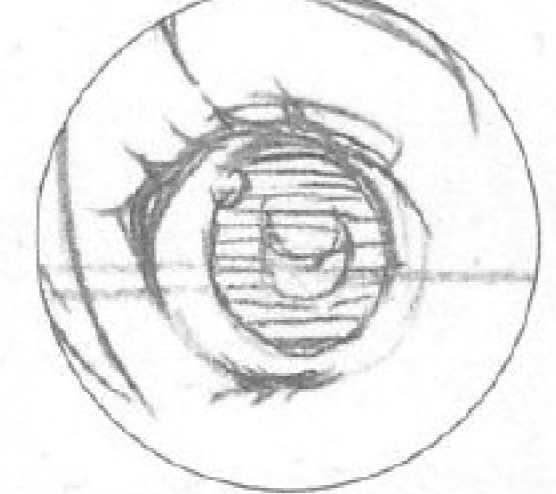




眼睛变成稍微有点竖长的圆。



耳朵显出横向幅度，耳廓里面也要画出来。



直视正面的眼睛基本上是正圆。



竖长的耳朵，耳廓里面如果不是特写基本看不到什么。

70度的半侧面与正侧面的比较

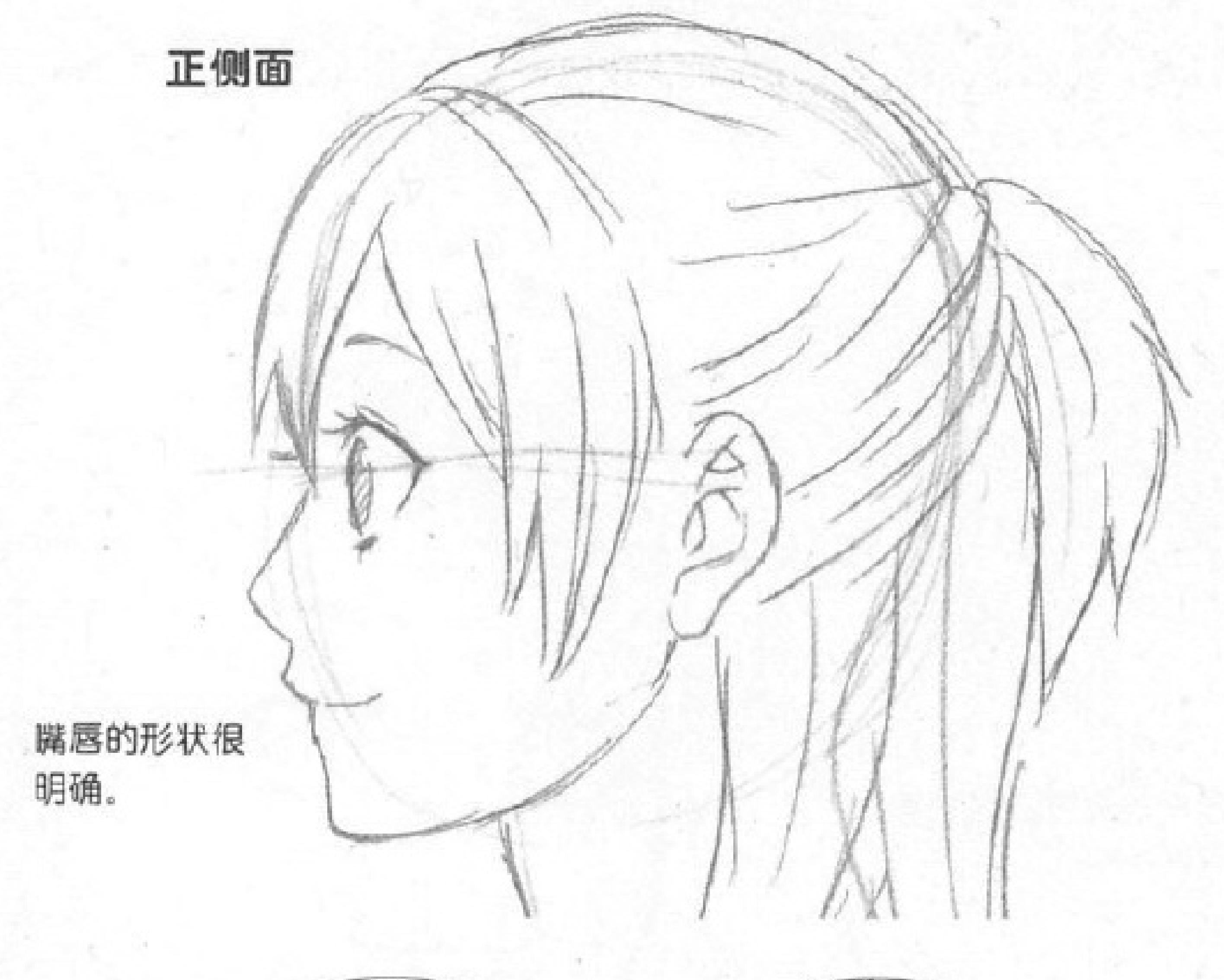
耳朵的形状基本相同，眼睛和瞳孔的形状有所不同。

70度的半侧面

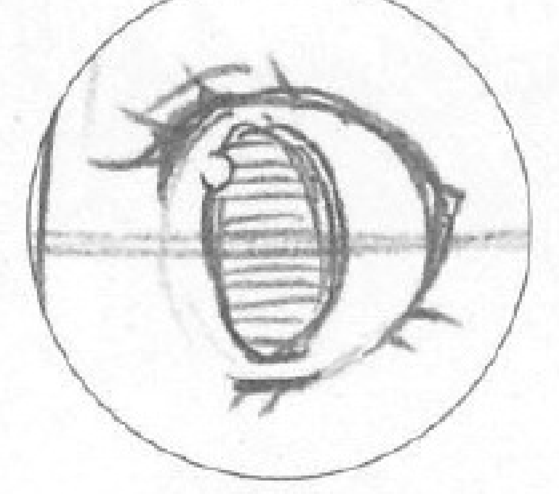


嘴唇不会影响脸部轮廓。

正侧面



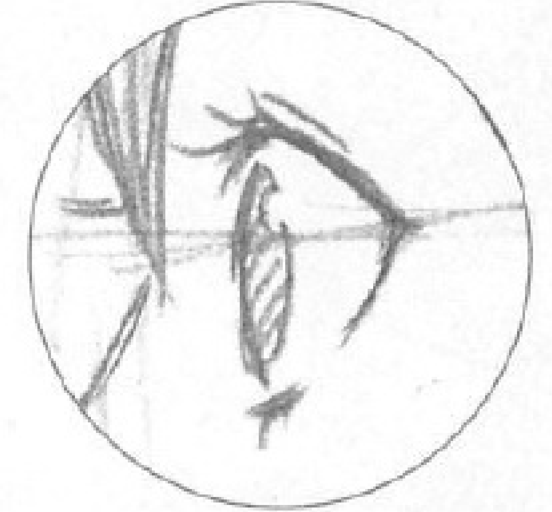
嘴唇的形状很明确。



竖长的杏仁形。



比正侧面的耳朵更加竖长一点，显示出区别。



形状是一半的杏仁形。



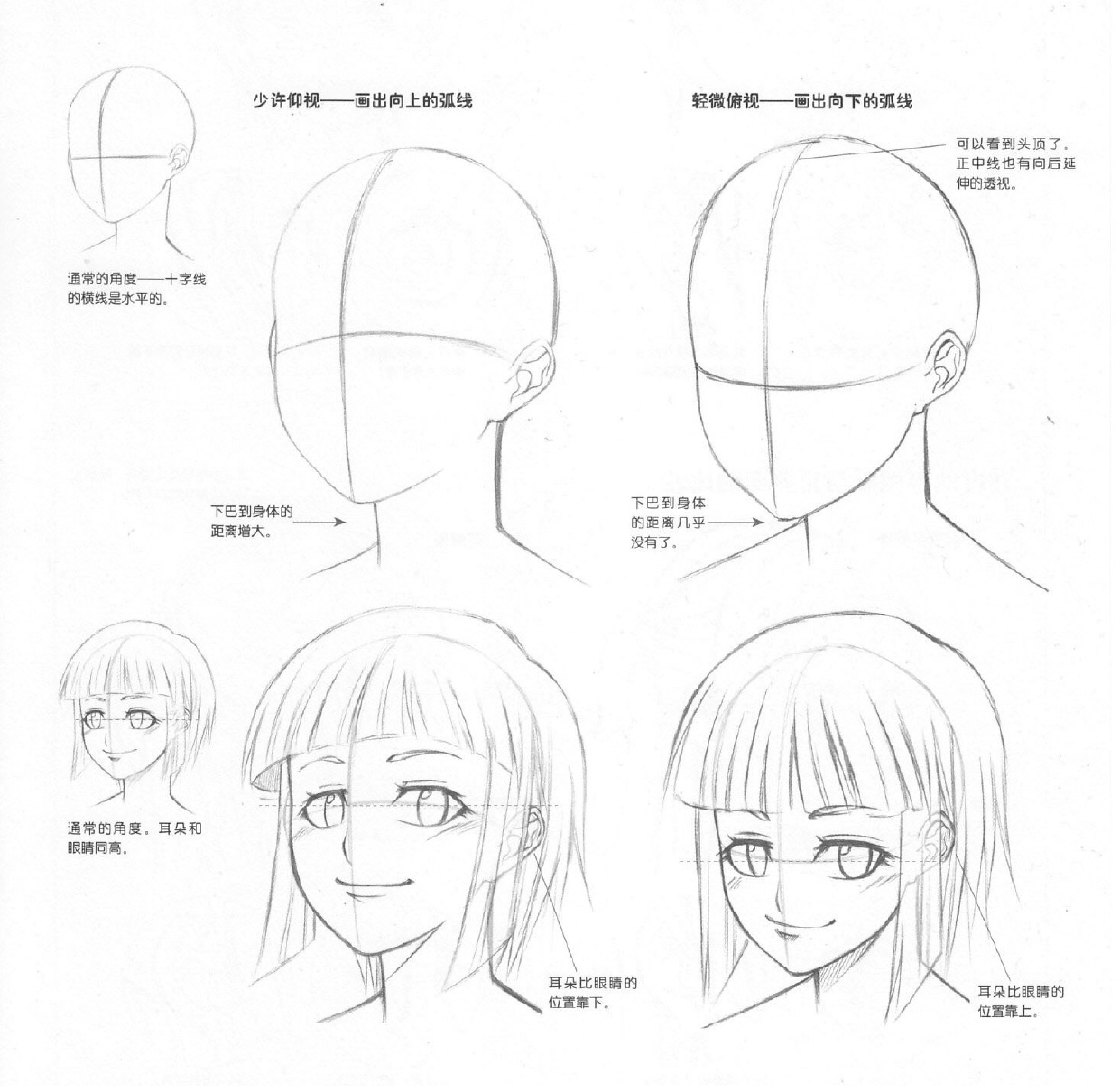
耳朵画得倾斜。

仰角面部和俯角面部的画法

掌握俯角和仰角的画法，可以让面部的表现力产生飞跃性的增长。

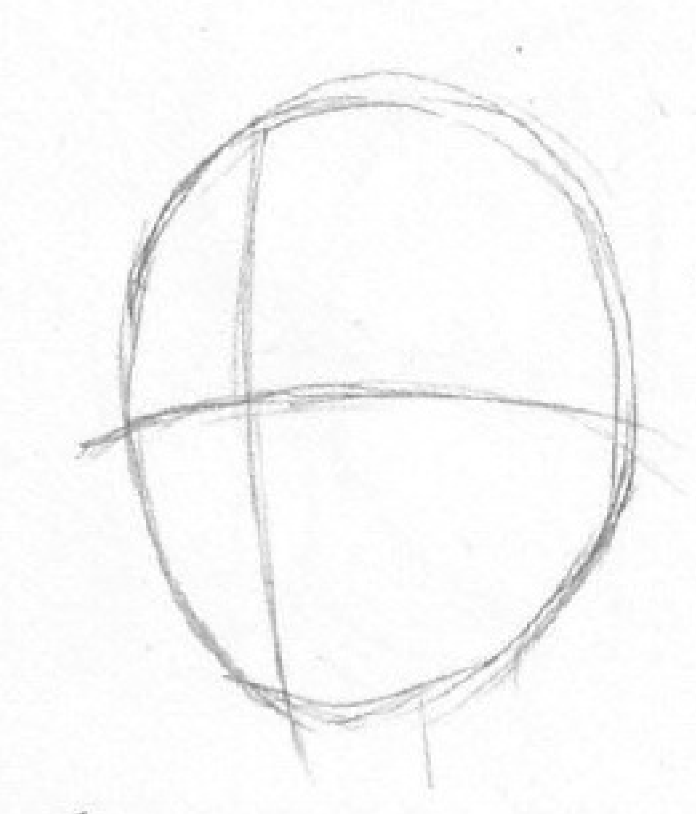
轻微的仰角和俯角

以通常的角度绘画，很容易画出没有特色的东西。将十字线的横线稍微弯曲一下看看。面部各部位的形状不变，注意将头、耳、脖子画好就行。

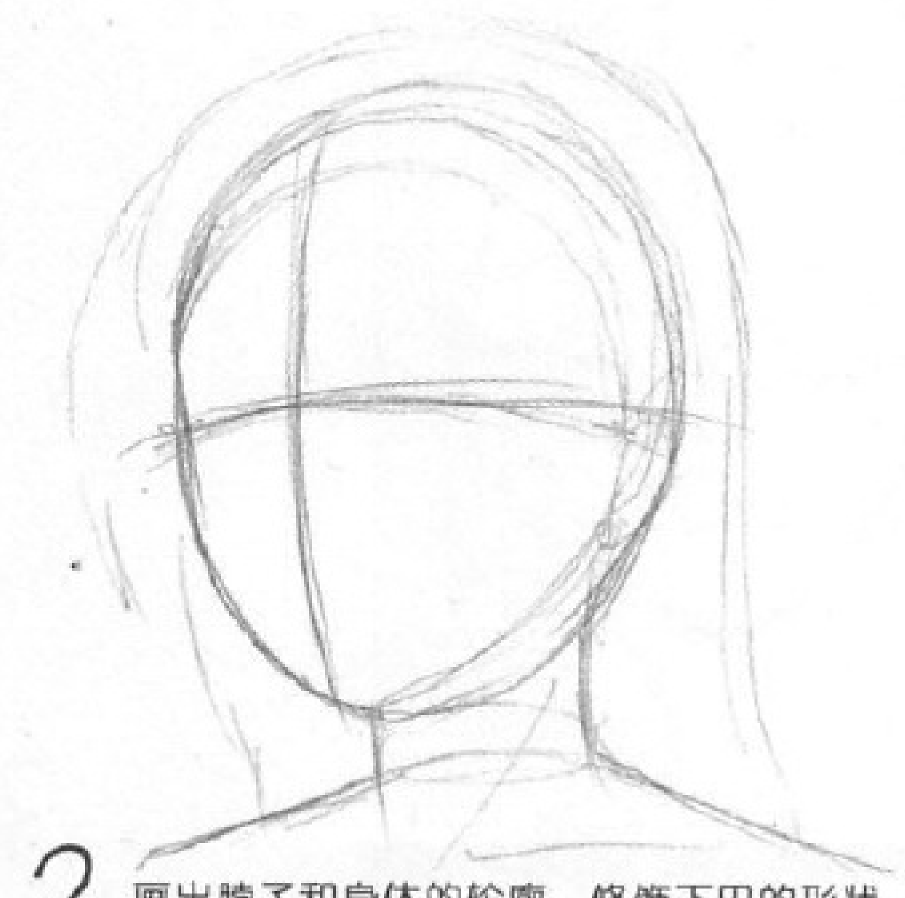


绘制的步骤与重点

轻微仰视



1 椭圆和十字线。十字线的横线向上弯曲。



2 画出脖子和身体的轮廓。修饰下巴的形状，画出头部的轮廓。



3 画出耳朵。注意位置比眼睛的位置靠下。

头发的发际线。

发带等装饰要在意识到头部曲线的基础上进行绘画。

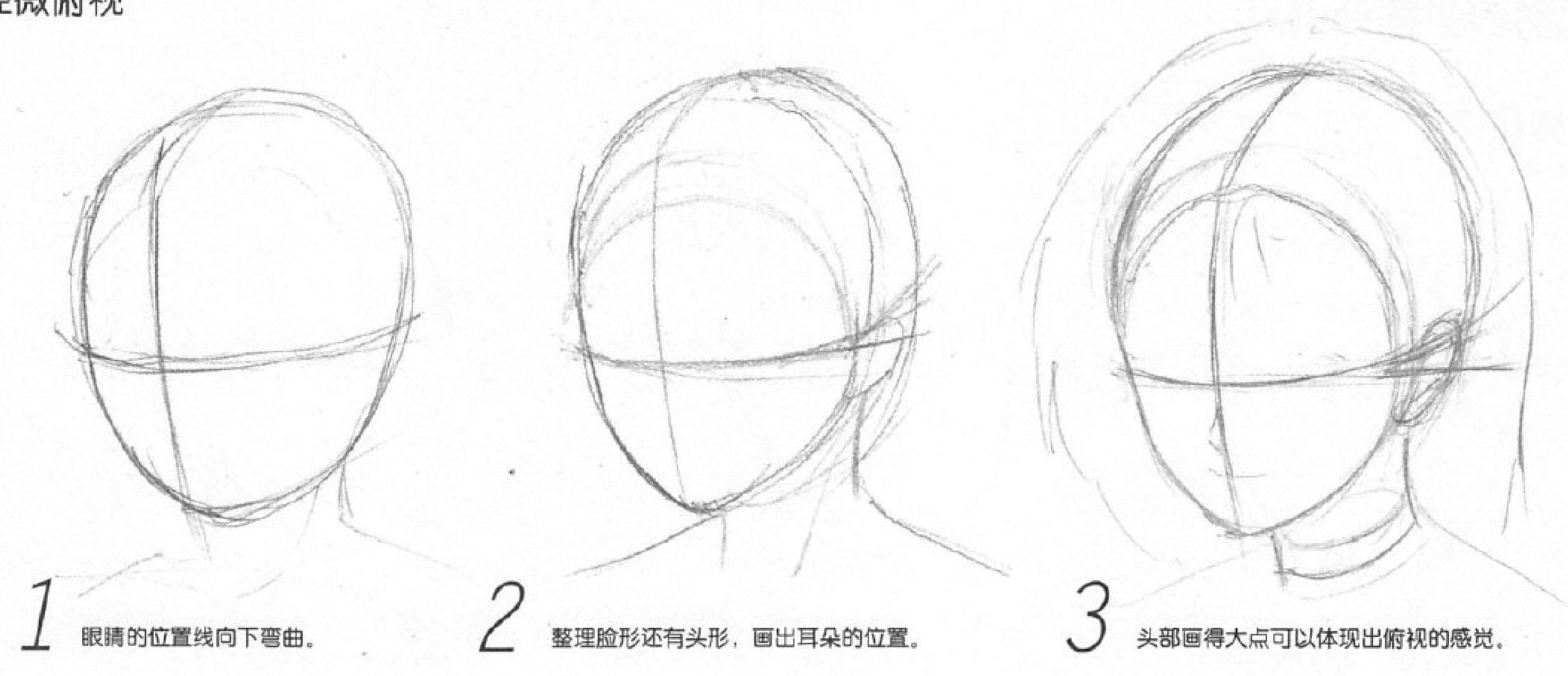
脖套的轮廓。如果什么都没有，也用椭圆（曲线）来捕捉脖子的立体感和方向。

4 画出面部的各部位以及部件。

5 画出头发以及细部，完成作品。



轻微俯视



1 眼睛的位置线向下弯曲。

2 整理脸形还有头形，画出耳朵的位置。

3 头部画得大点可以体现出俯视的感觉。

头发的轮廓线就是沿着头部的轮廓线画出的曲线。

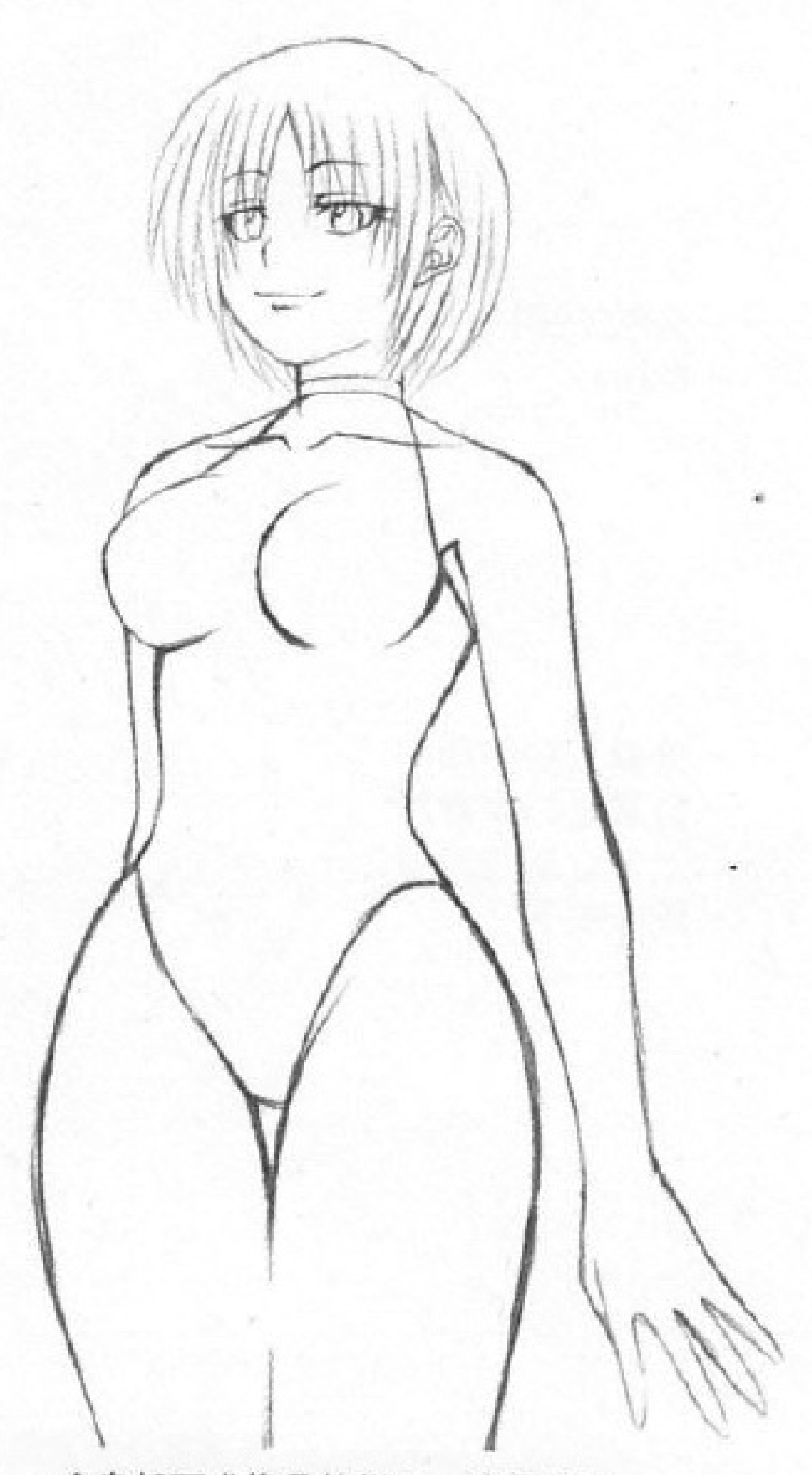
头部的轮廓线到头发轮廓线的距离。根据头发的量来确定幅度。

4 画出面部的各部分和部件。

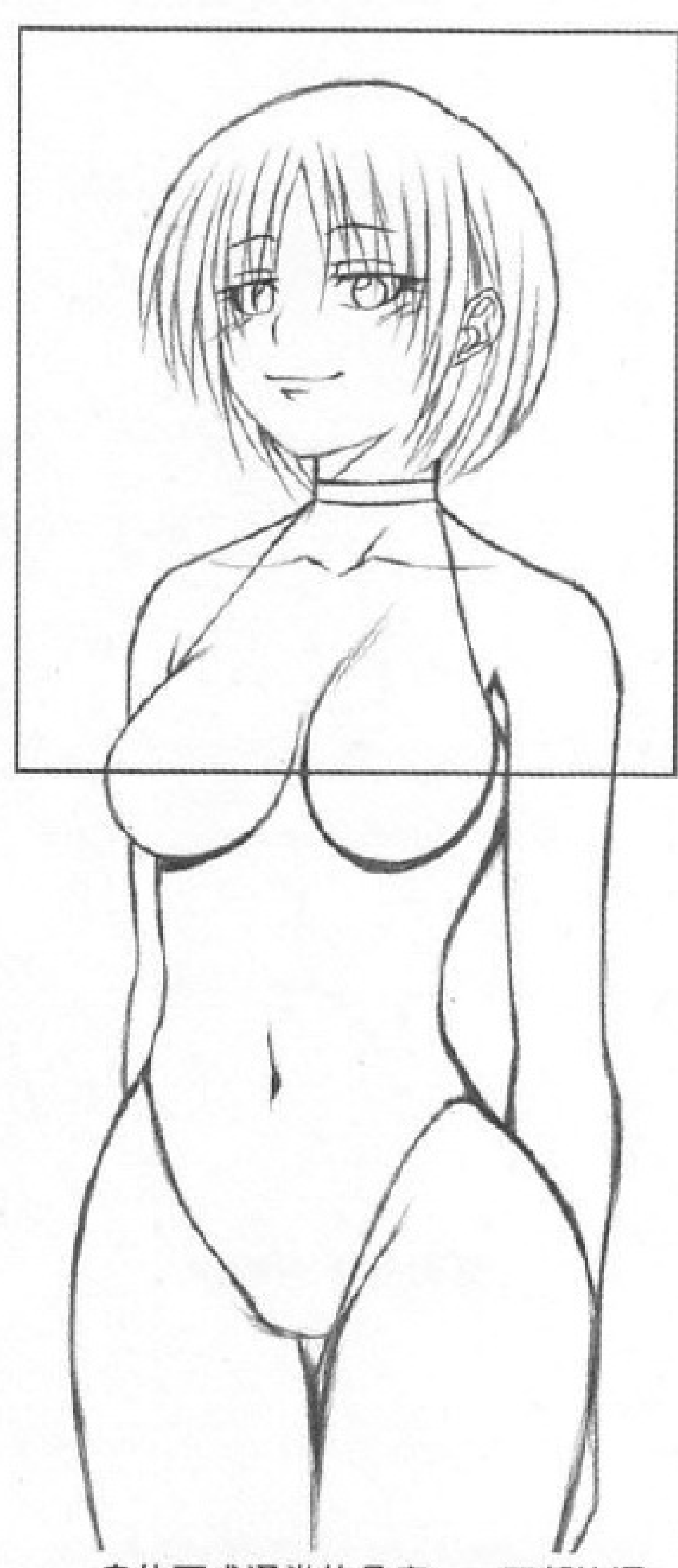
5 画出头发的细部，完成作品。

面部和身体的组合效果

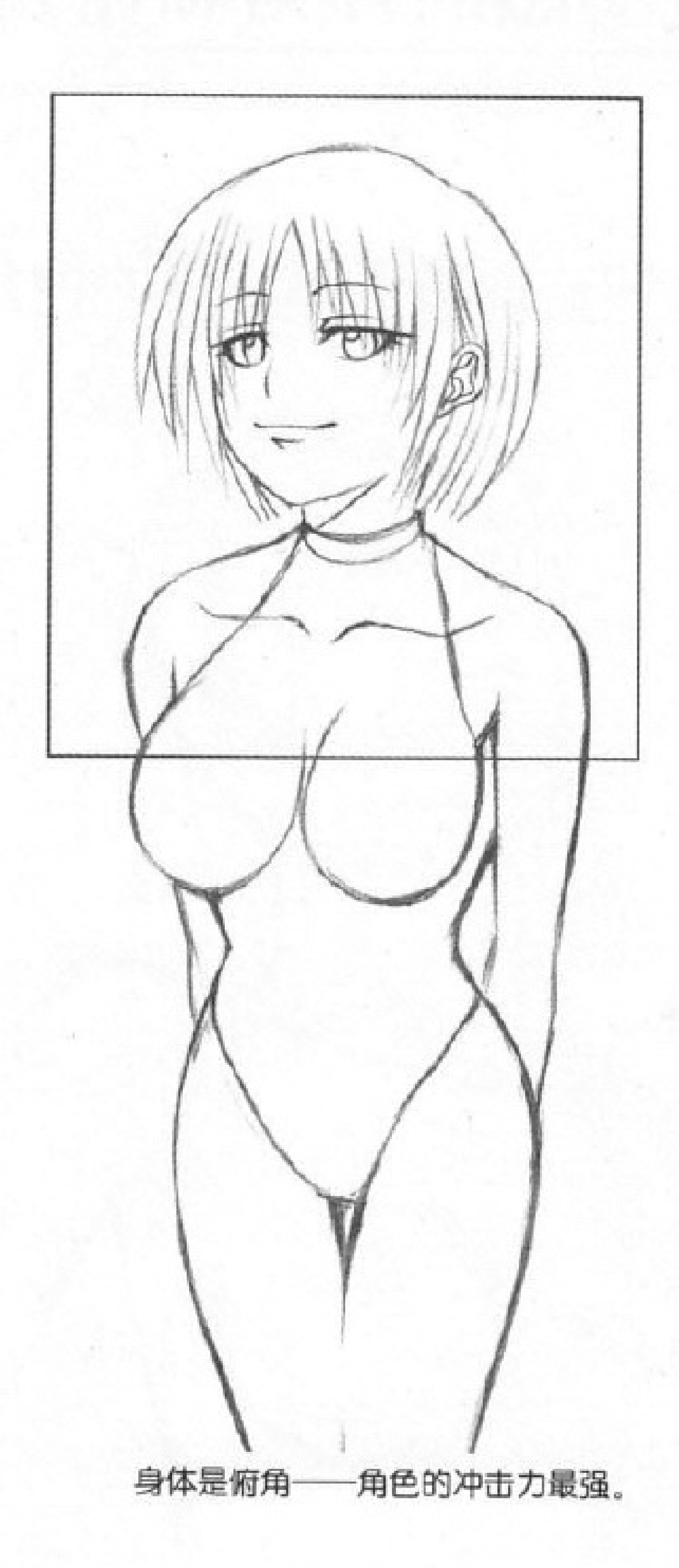
轻微仰视的面部



全身都画成仰角的样子，这是仰角的基本形态。



身体画成通常的角度——面部比通常的半侧面更加给人印象深刻。



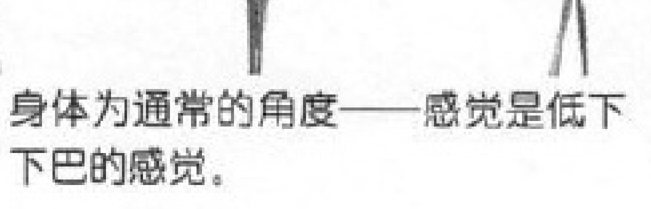
身体是俯角——角色的冲击力最强。

轻微俯视的面部



全身俯视的样子。





身体为通常的角度——感觉是低下下巴的感觉。

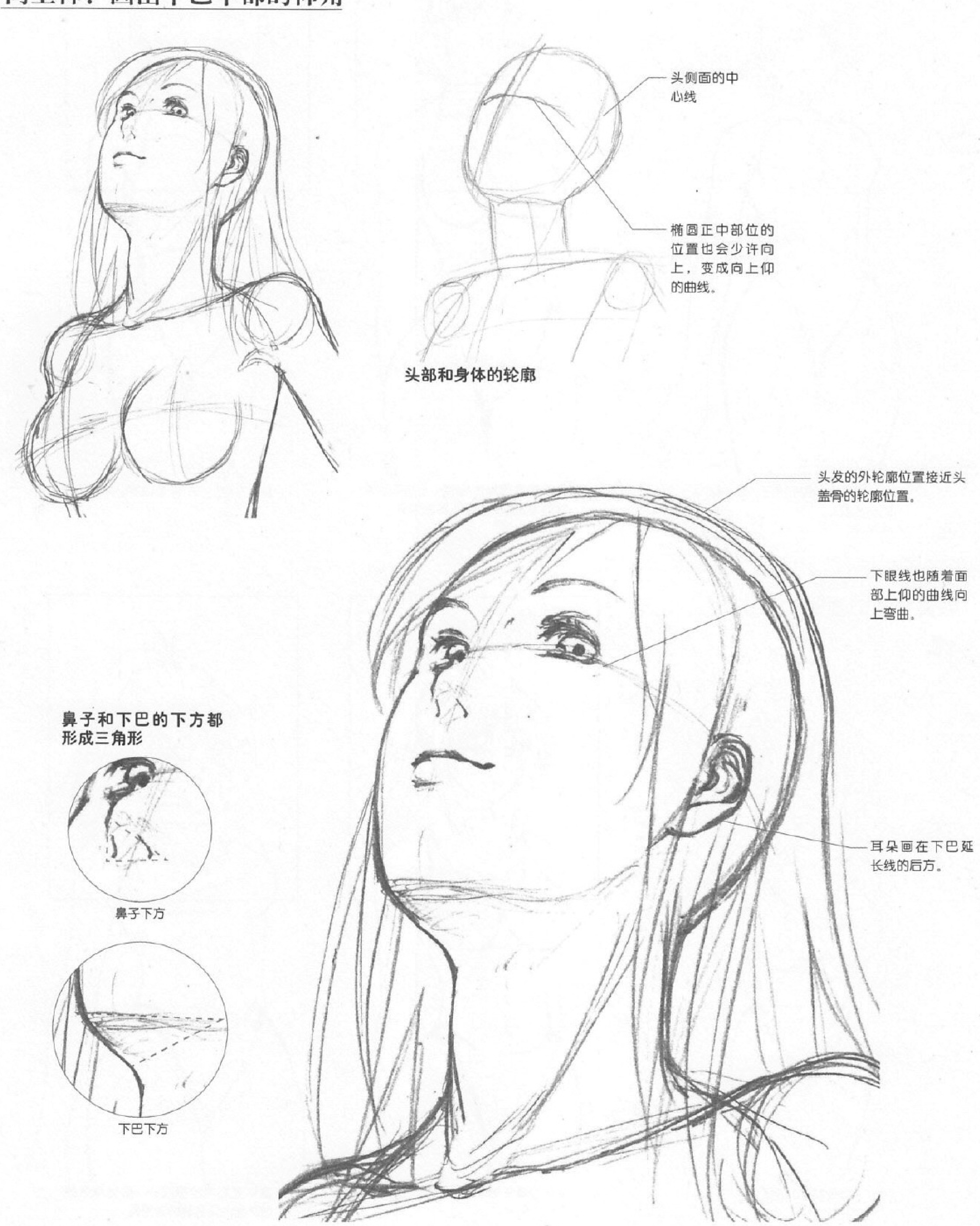


身体是仰角的情况——感觉角色的动作面向读者的感觉很强。

有动感的仰角和俯角

十字线的横线有很大的弯曲，这样画出来的角色就是强调立体感的仰角和俯角。

向上仰：画出下巴下部的仰角



绘制的步骤和重点

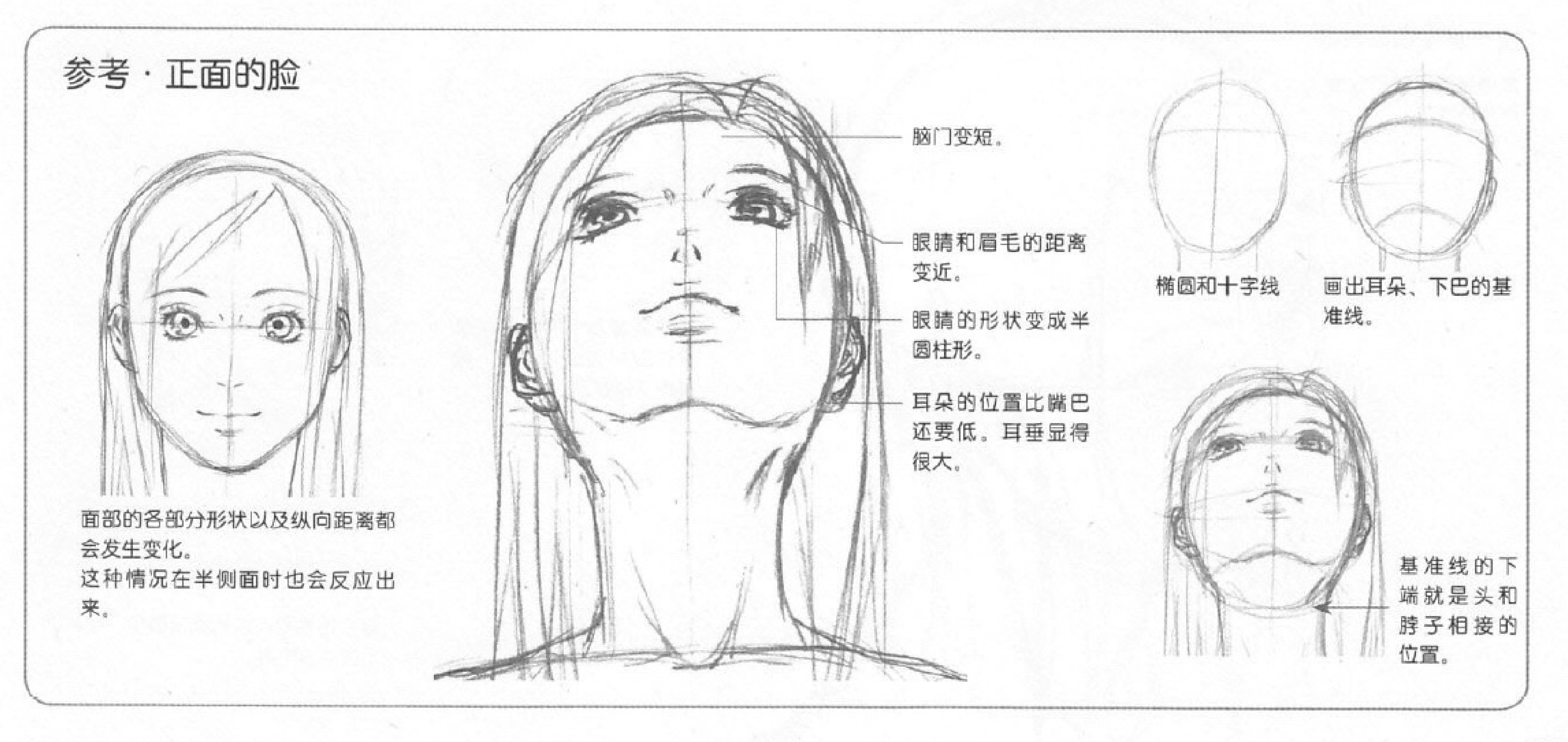
椭圆和十字线。椭圆有些倾斜。

画出耳朵的轮廓。

修整轮廓线，画出下巴的形状。

整理外轮廓，画出头部的形状。

整理好人物的轮廓线，画出面部和头发，完成作品。



向下俯：看不到鼻孔的俯视

鼻子画成<形的方法

想要体现可爱的感觉时用这种方法。

画出略细长的椭圆以及十字线，然后画大一圈，画出头部的形状。

粗略画出身体上部的基准线。这样比较好找俯视的平衡。

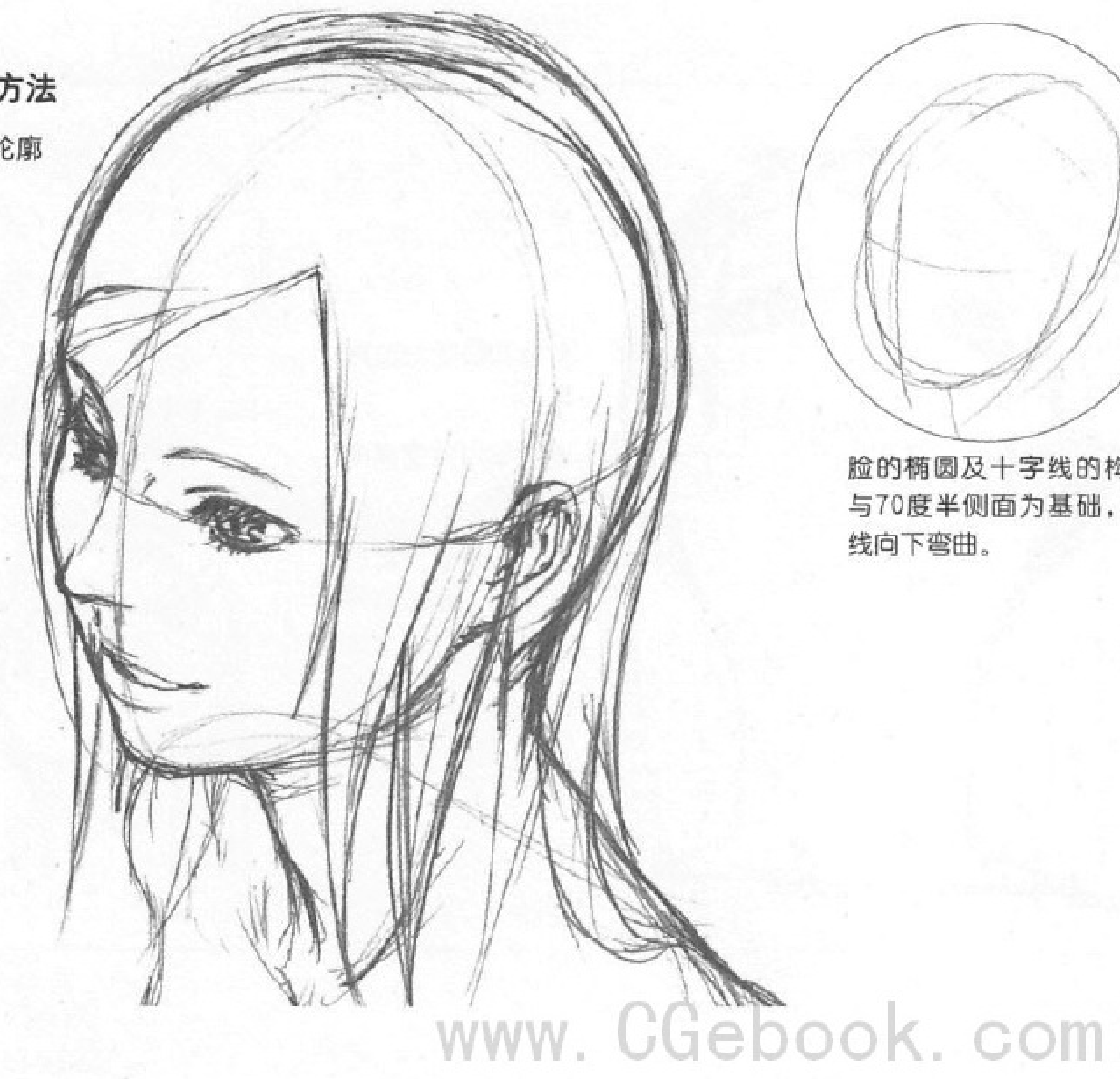
构造模式图

鼻梁的线可以省略。



画出鼻梁线的方法

想要强调出脸的轮廓时用的方法。





脸的椭圆及十字线的构成与70度半侧面为基础，横线向下弯曲。



只画出俯视角度脸的情况很少，往往要画出身体的轮廓。

鼻子画成V字形的方法

接近正面的（15度半侧面）角度适用。

眉间的两肋，画出鼻梁开始的部分。

俯视时要画出眼皮的厚度，所以画两条线。

接近正侧面的方法

根据70度半侧面的基准线来画。

侧面的不同点

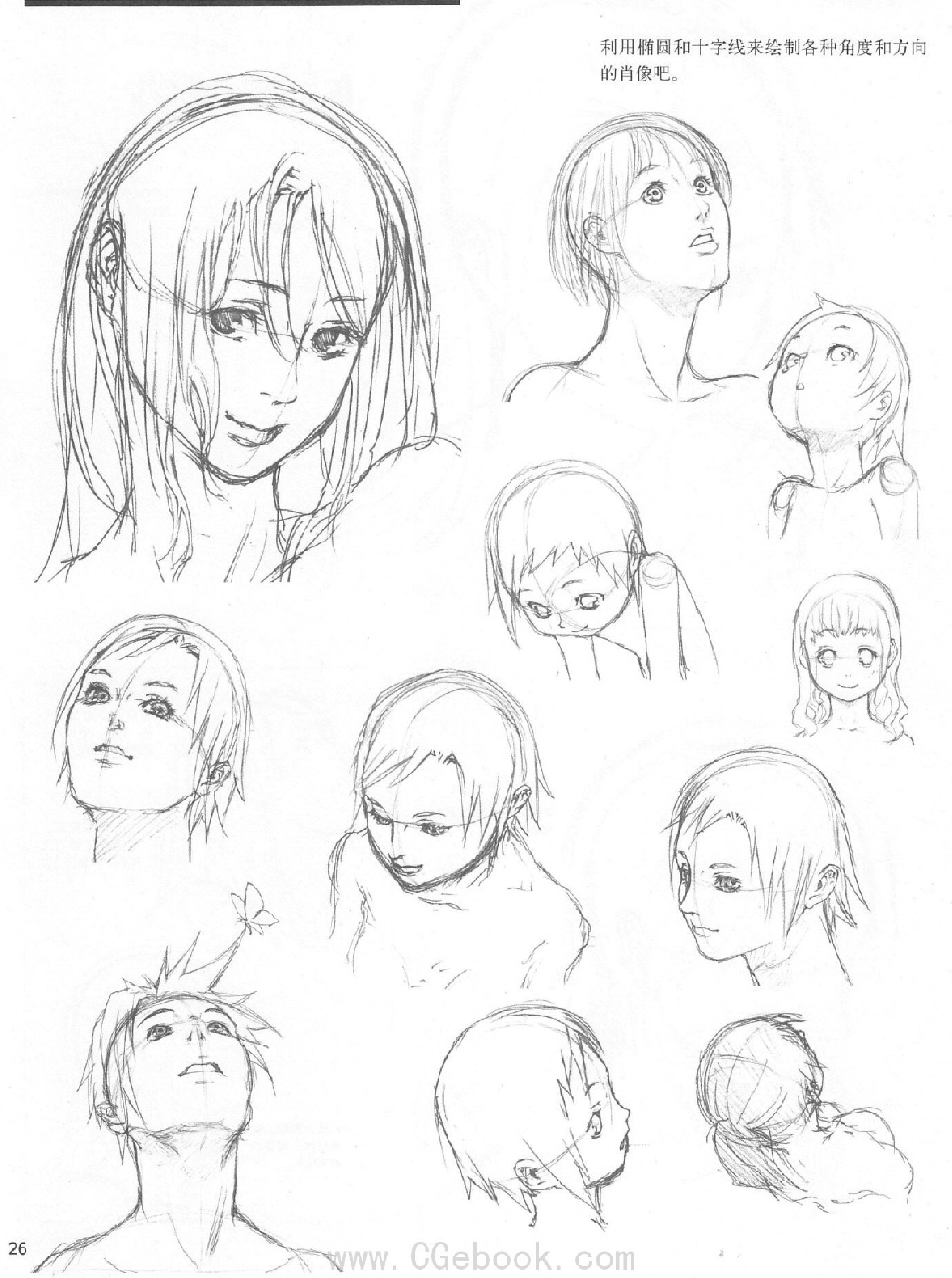
注意鼻子到嘴唇的线，眼睛、耳朵的形状都是不同的。

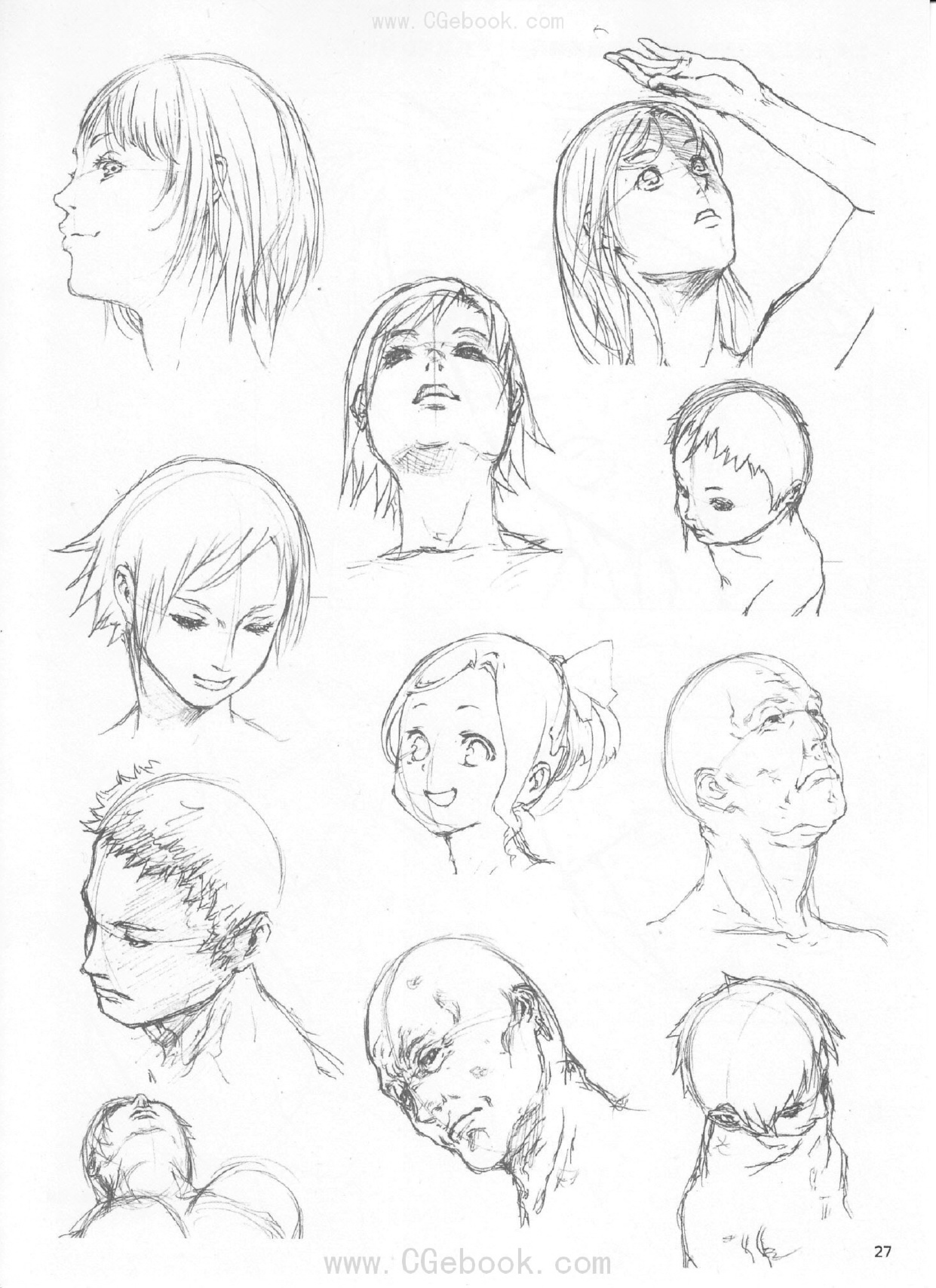
向上仰的侧脸。下巴的下面打上阴影，体现出立体感。

仰视的侧脸，眼睛略宽，耳垂也画得较大。

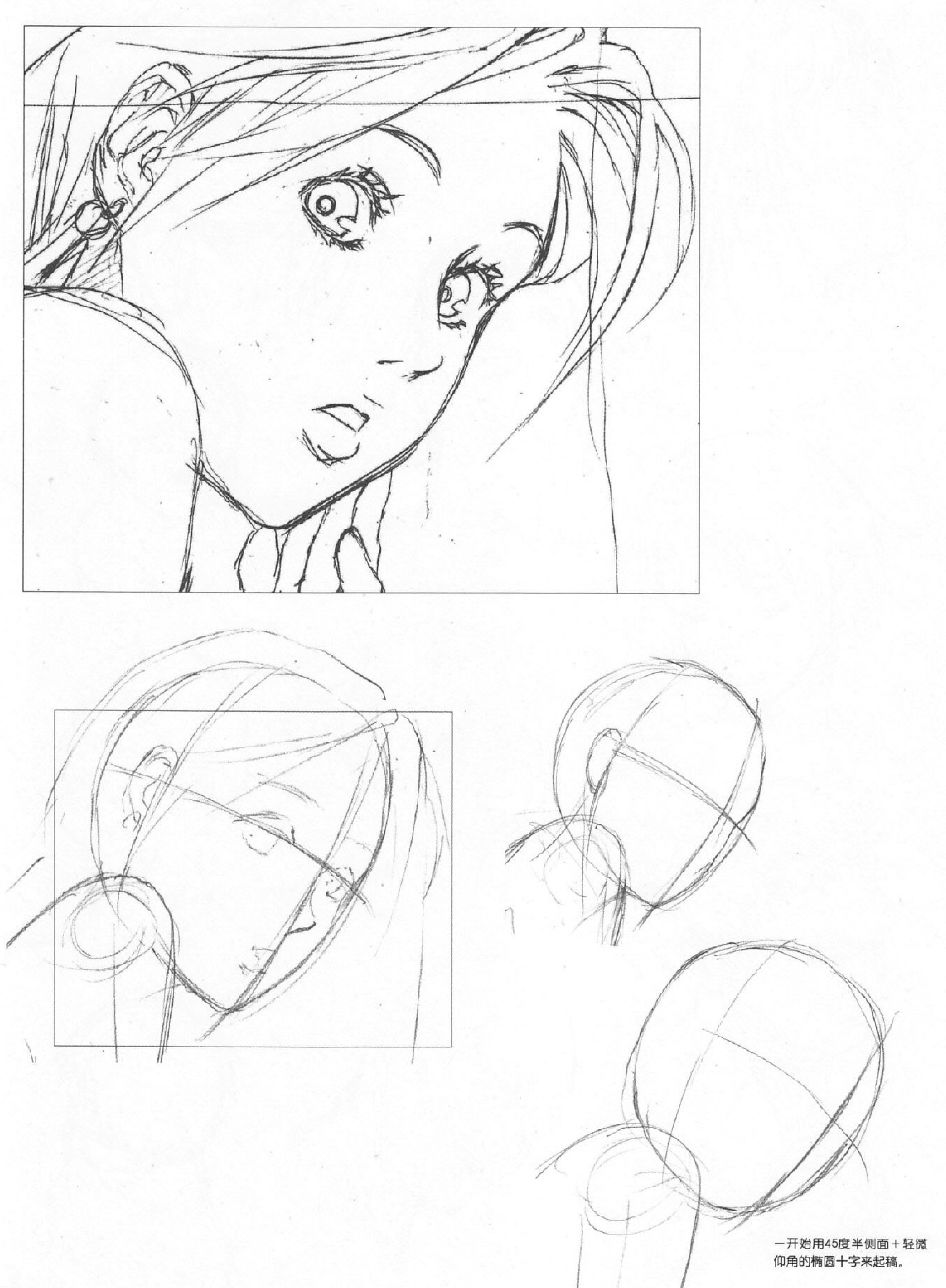
各种角度的面部画法

利用椭圆和十字线来绘制各种角度和方向的肖像吧。





即便充满戏剧效果的角度，只要运用椭圆和十字线就可以轻松描绘。



一开始用45度半侧面＋轻微仰角的椭圆十字来起稿。



第2章

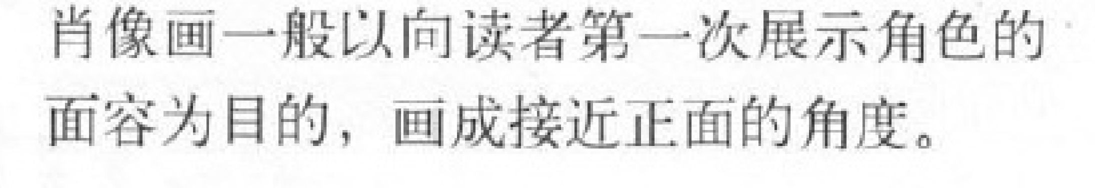
森田和明的绘画教室

同一角色的
漫画草图尝试 ①～⑤

让我们以“短发的靓丽女孩”为主题，尝试用有代表性的角度来表现角色吧。

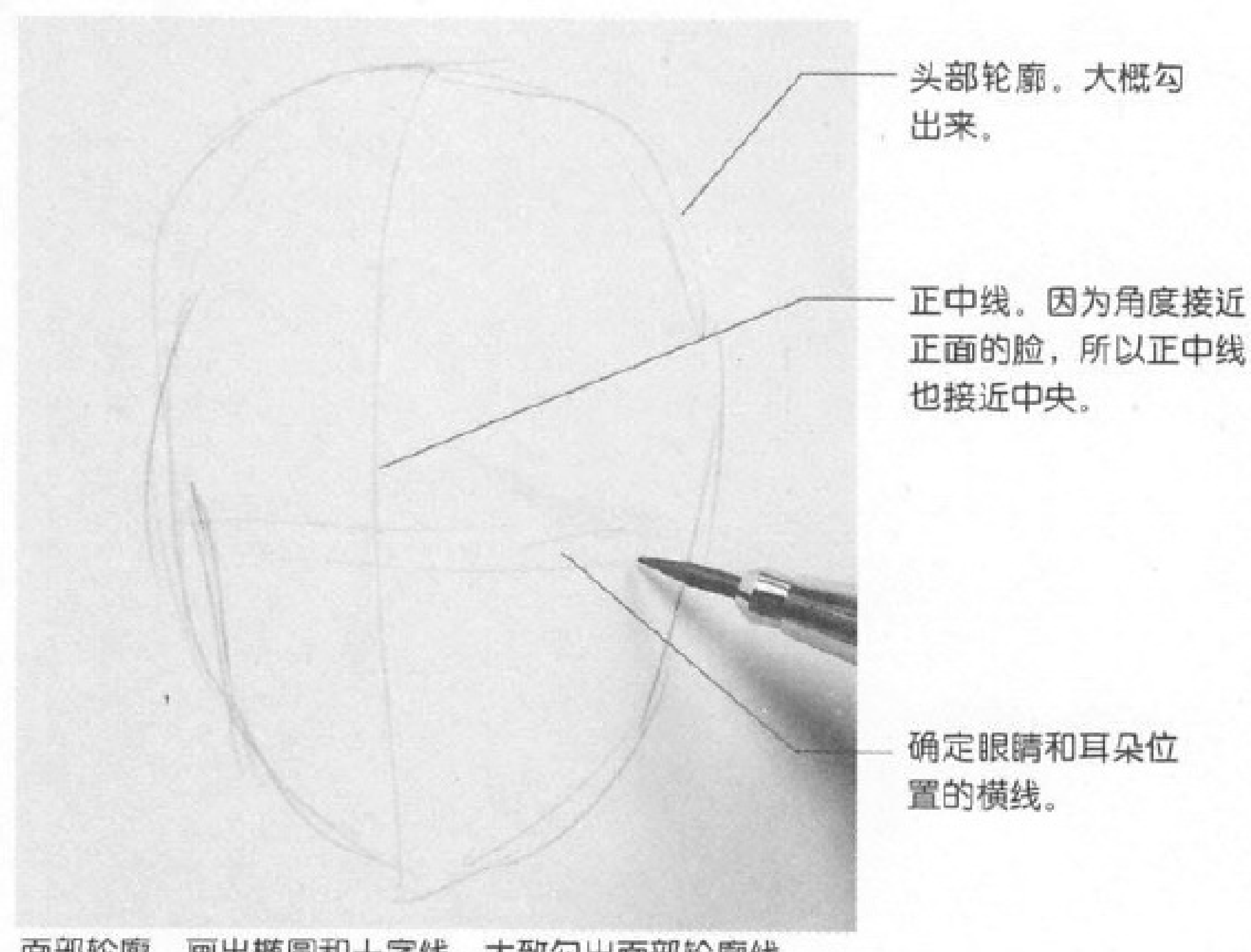
※五个示例的过程都没有标序号，请按照绘制的步骤来看。

① 肖像画


肖像画一般以向读者第一次展示角色的面容为目的，画成接近正面的角度。



“没有什么动态的肖像画，一般在最初设计人物的时候会画很多这类草图，也可以用来展示角色，画好后还可以当作画其他角度的参照。”



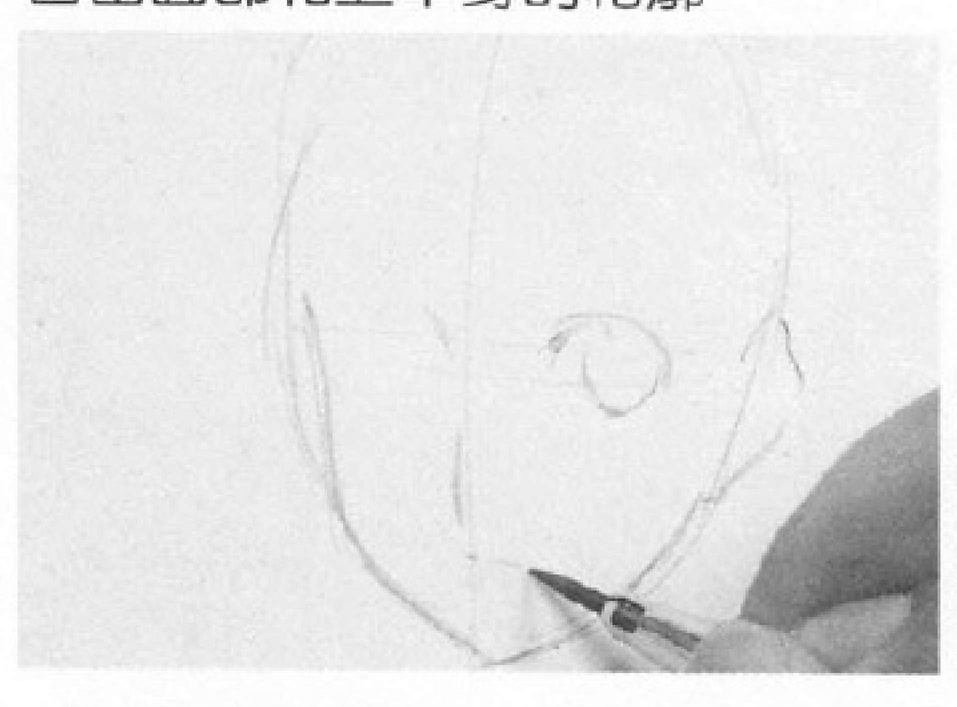
头部轮廓。大概勾出来。

正中线。因为角度接近正面的脸，所以正中线也接近中央。

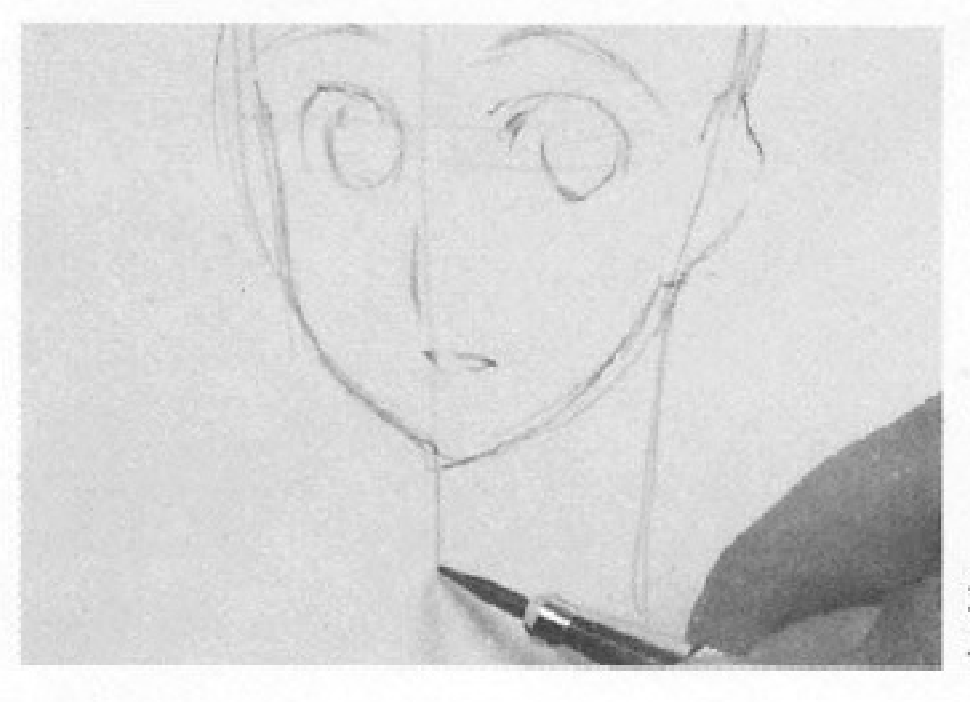
确定眼睛和耳朵位置的横线。

面部轮廓。画出椭圆和十字线，大致勾出面部轮廓线。

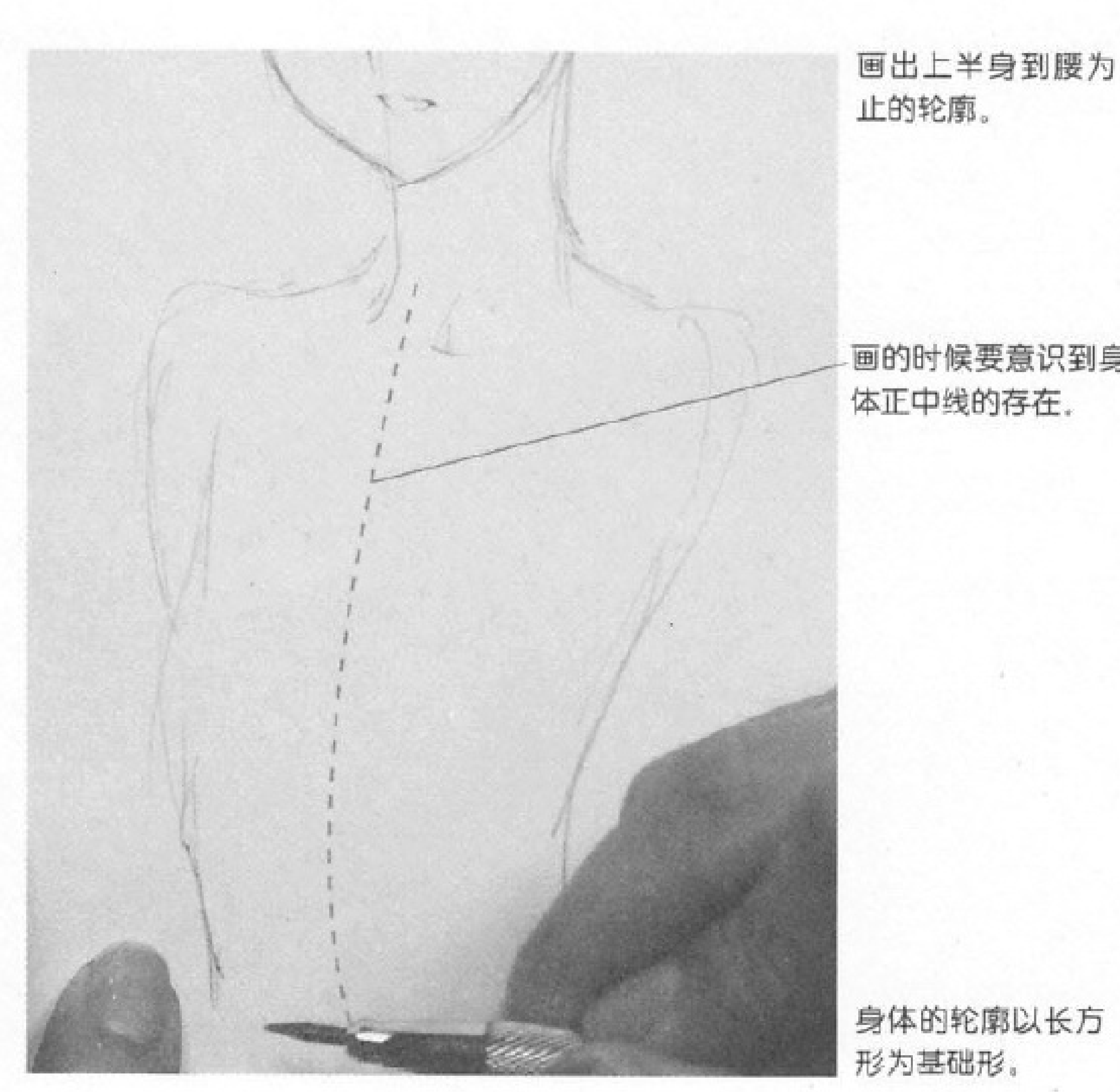
画出面部和上半身的轮廓



确定耳朵的位置，定出眼睛、鼻子和嘴巴的位置。大大的眼睛使人物显得明快。



沿耳朵和下巴画出脖子的线。

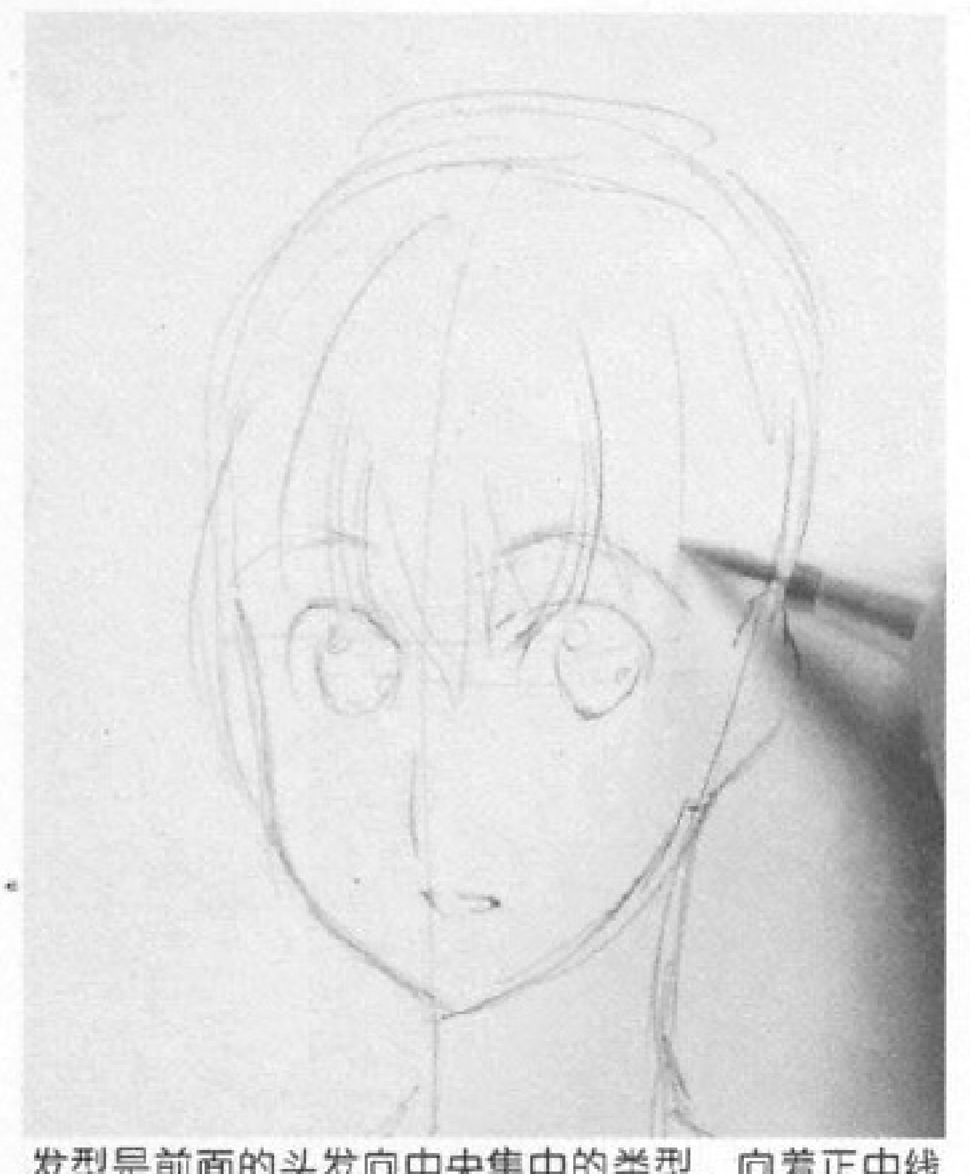


画出上半身到腰为止的轮廓。

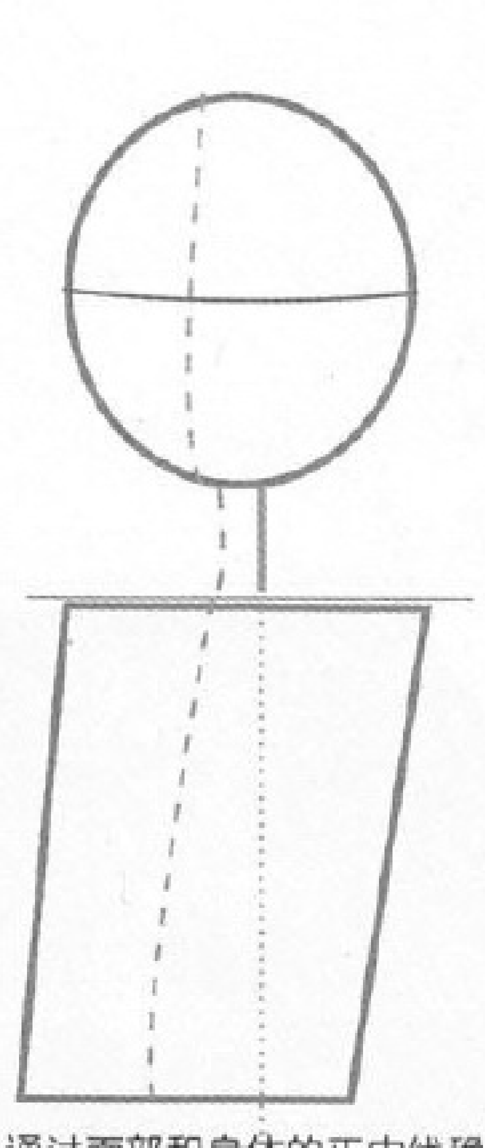
画的时候要意识到身体正中线的存在。

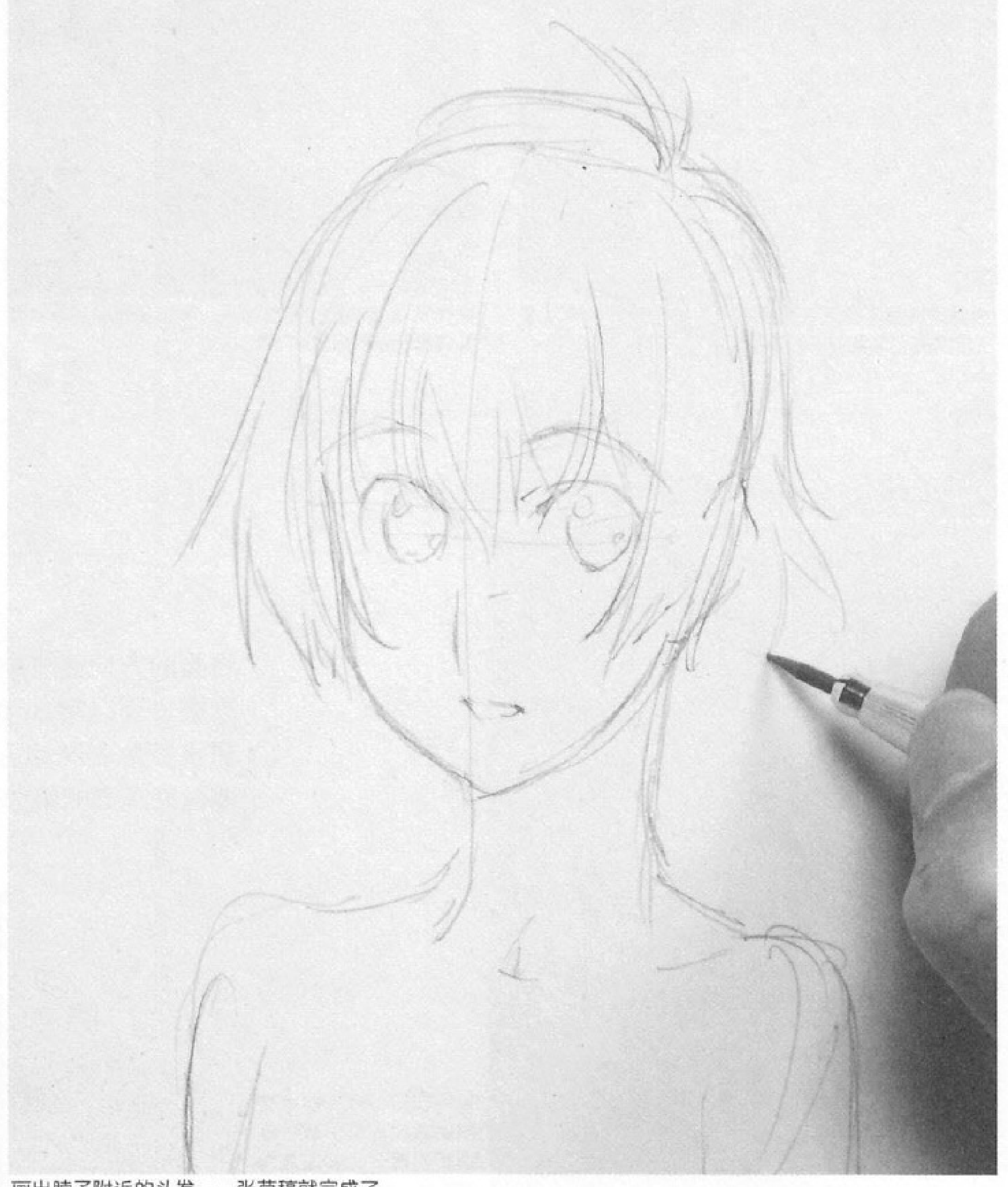
身体的轮廓以长方形为基础形。


大概勾出胳膊后，画出头发，沿着头盖骨的曲线画出柔软的头发。


发型是前面的头发向中央集中的类型。向着正中线拉出大的曲线，只用头发线条就能表现头发的立体感。


脸颊上的头发画多一点。这样脸颊显得瘦，更能强调出大眼睛来。


通过面部和身体的正中线确定角色的角度进行作画。


画出脖子附近的头发，一张草稿就完成了。

整理线条，画出清晰的形

仔细地描出主要的轮廓线。



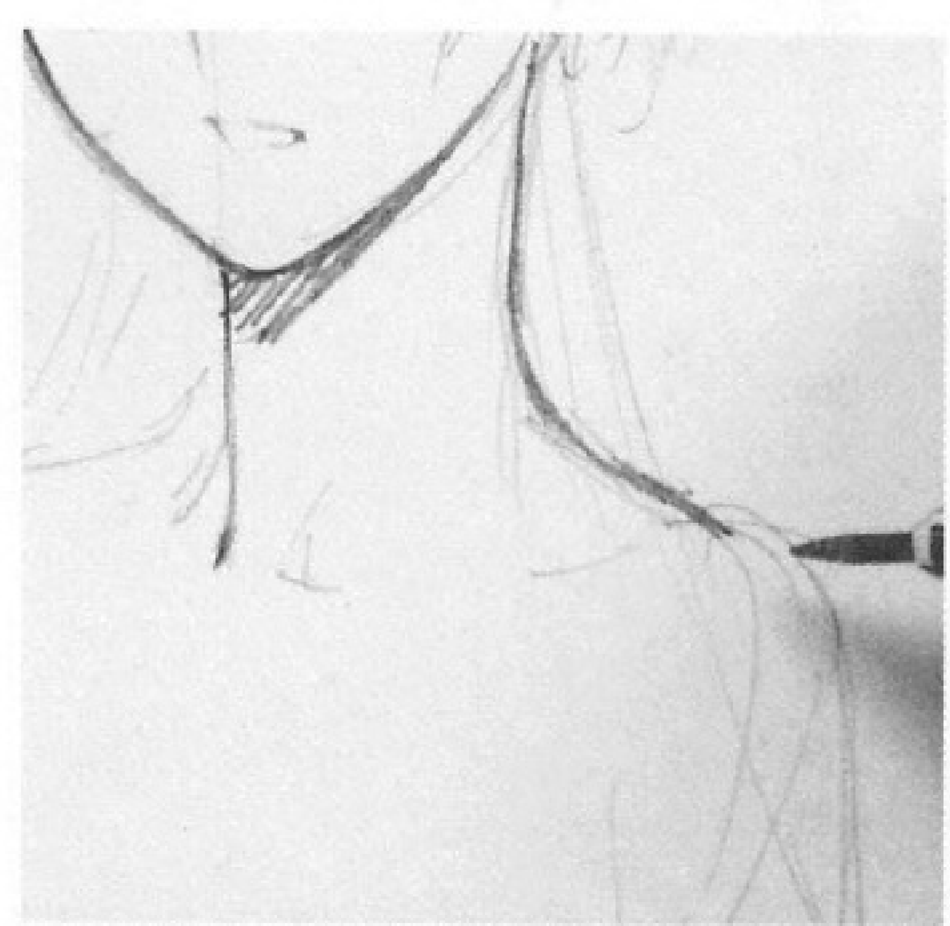
并不是光把形描一遍，要按照自己的设想画出形来。



眉毛要根据发际的位置来画，还要注意修整曲线，不能太夸张。



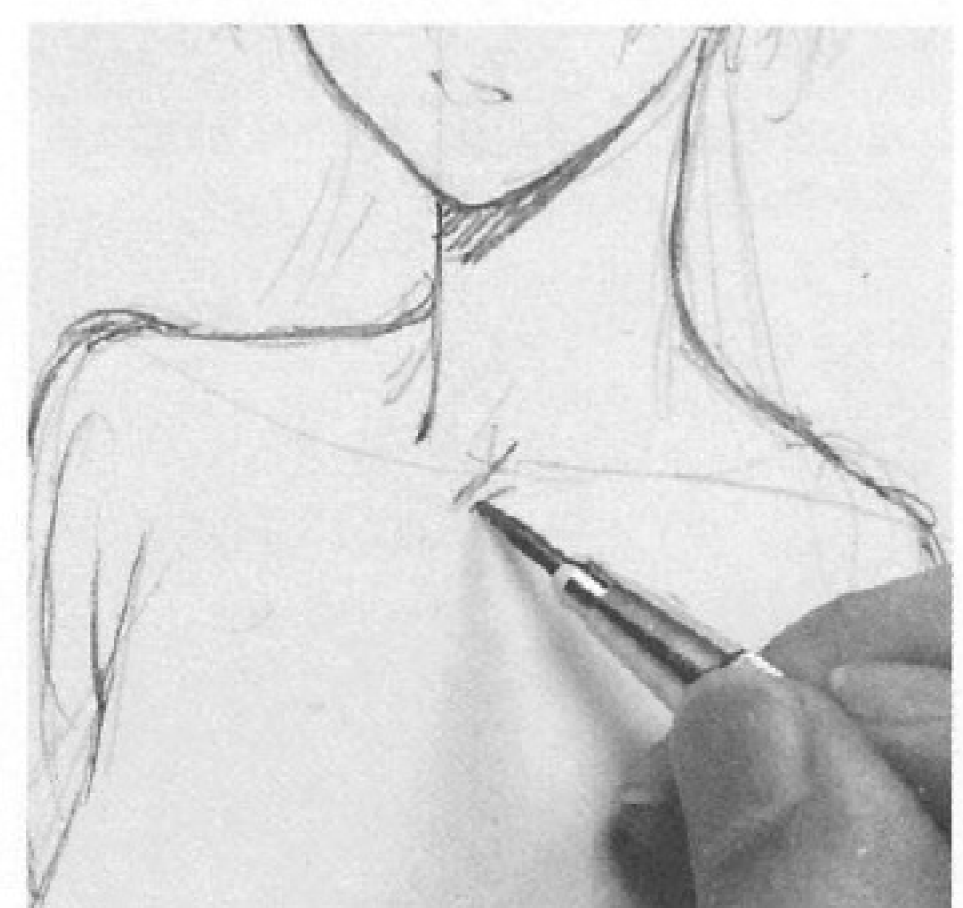
脸颊的圆润度以及下巴的尖锐度会使角色的感觉产生很大变化。画的时候要特别注意。



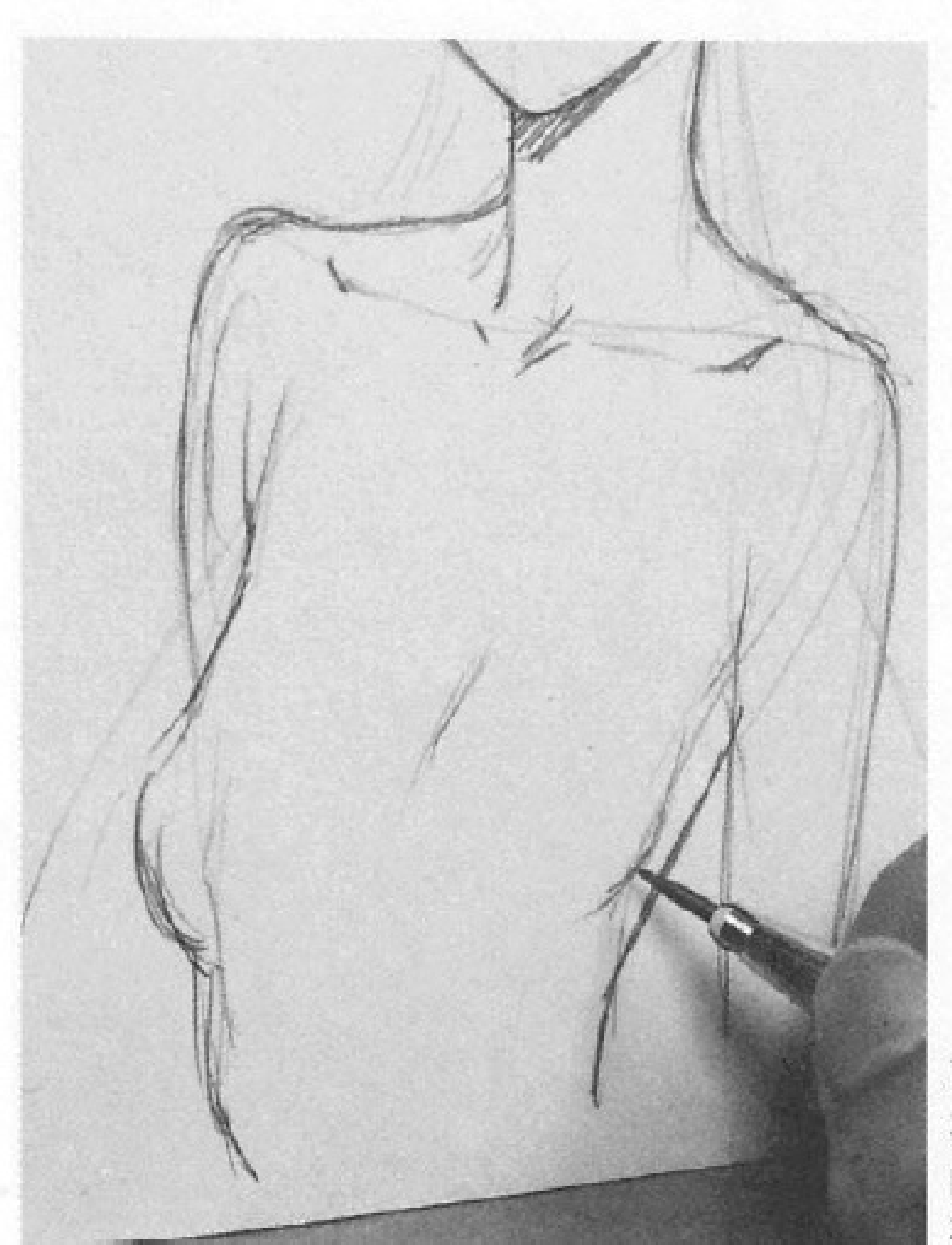
肖像画的脖子画法会影响整个人物的感觉，所以脖子到肩膀的线条要仔细斟酌。



因为设想的不是很强壮的人，所以胳膊的轮廓线就从肩膀那里自然延伸下来。

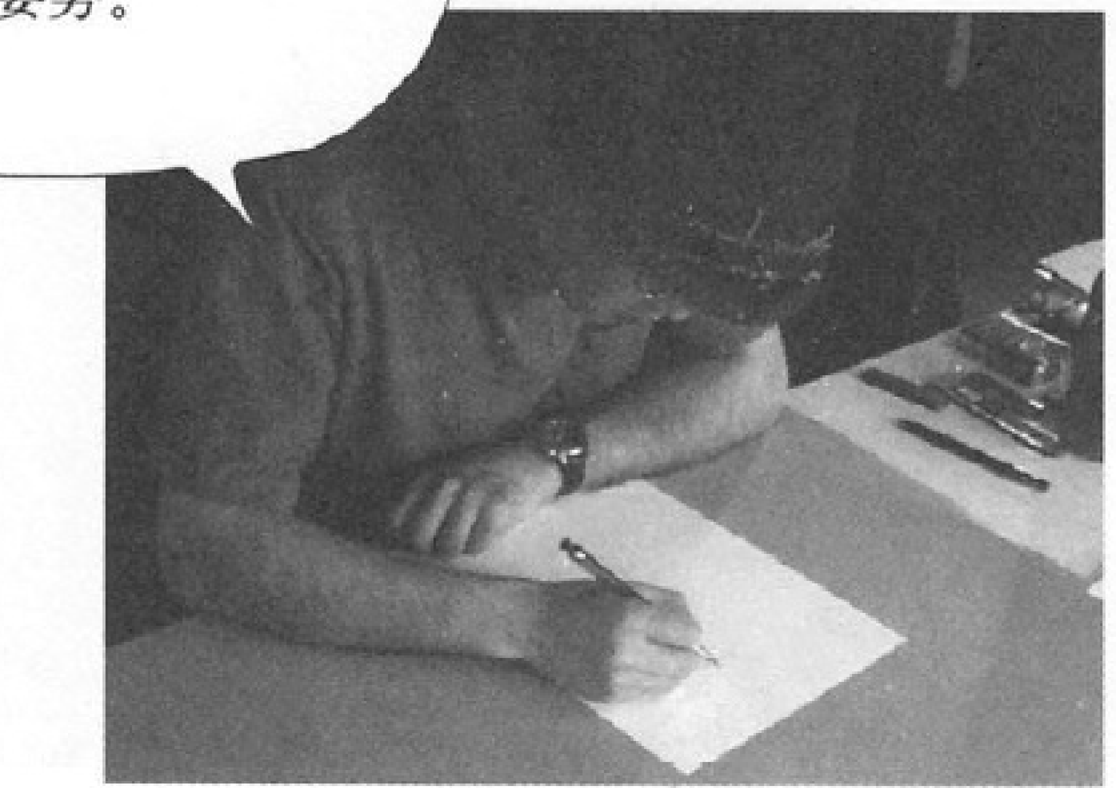


画出锁骨就可以让上半身体现出立体感。



画胸部的时候要注意左右的大小还有形状，从哪个位置开始鼓起来也要留意。

将脸的方向还有肩膀角度做些改变，可以增加动感。但是要想很好地表现动态，首先还是要画好基础的姿势。



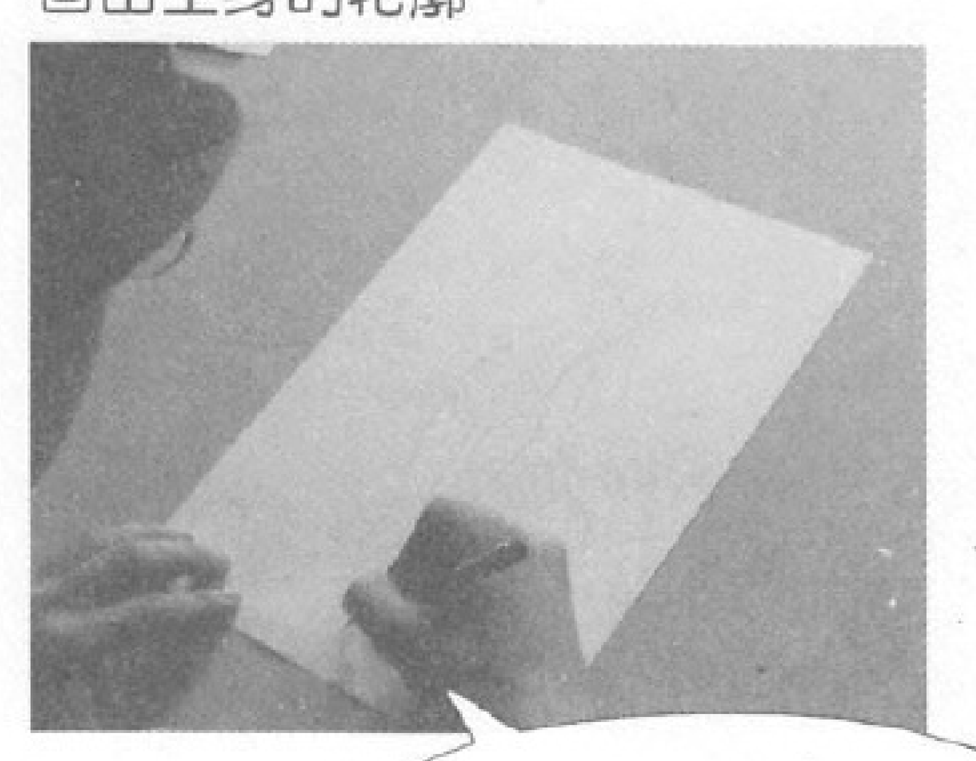


完成。下巴下面画上些阴影，这样面部就更加突出。

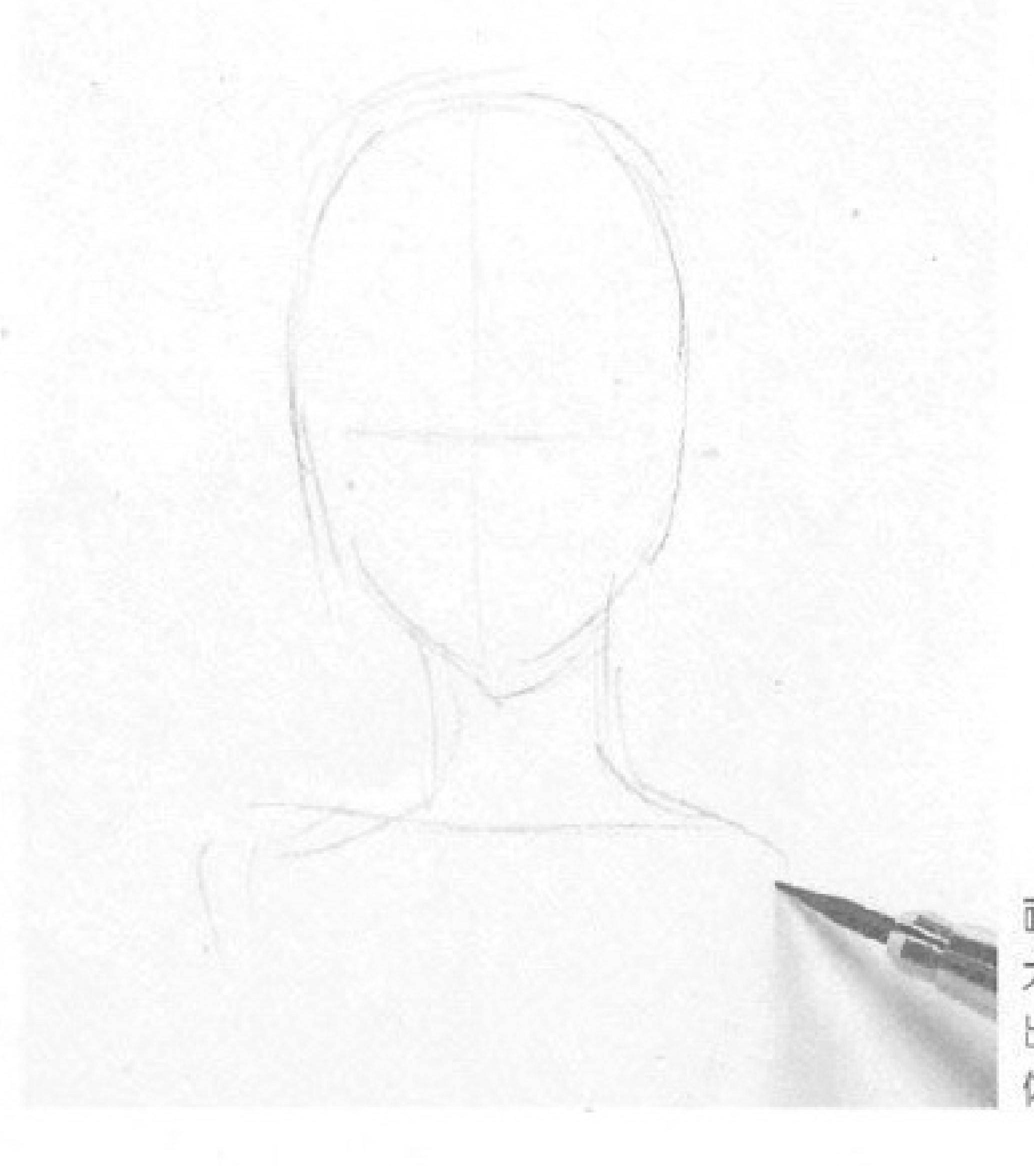
2 全身像

让我们来尝试一下将刚才的肖像画画成全身像吧。站立姿势的全身像一般用于介绍人物或者加强印象。画的时候要注意不要画成一根木头。

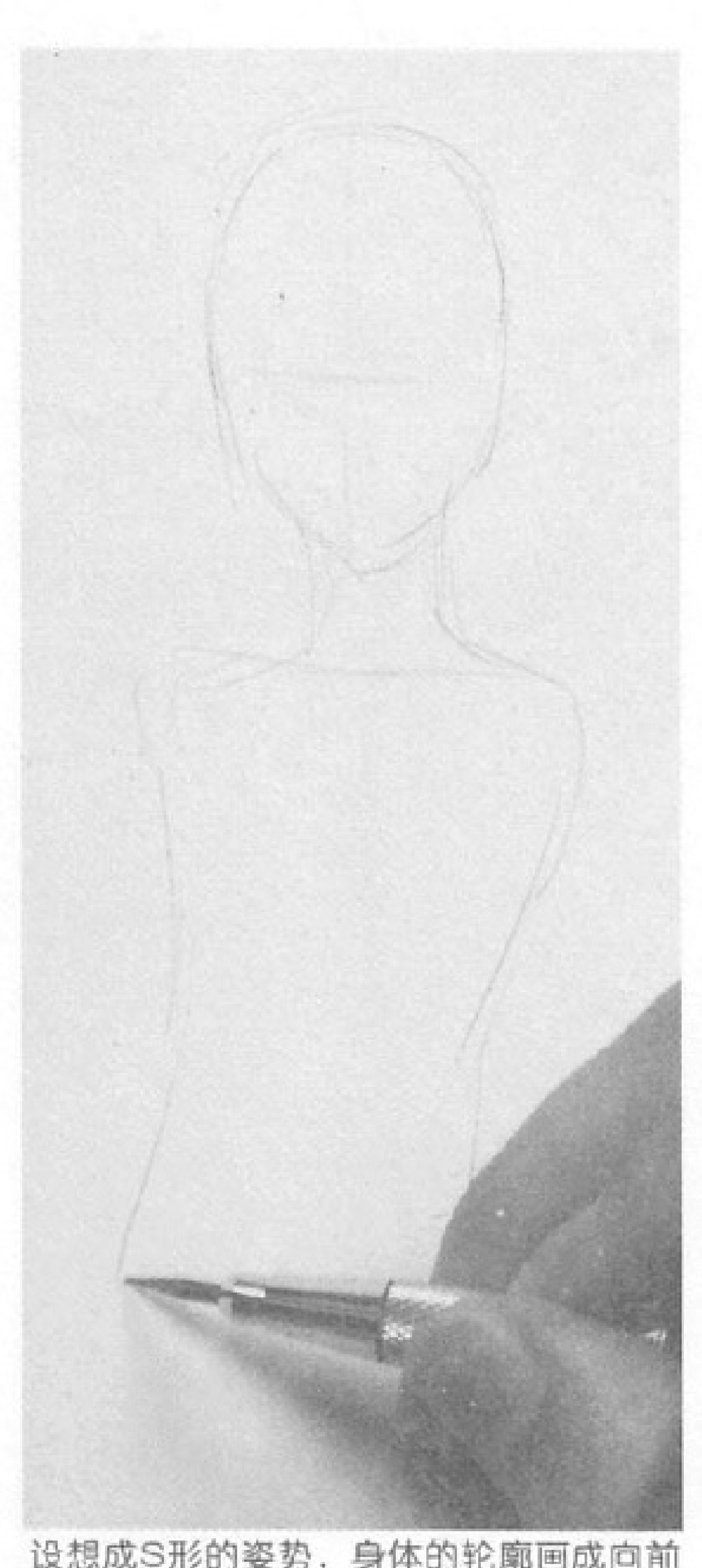
画出全身的轮廓



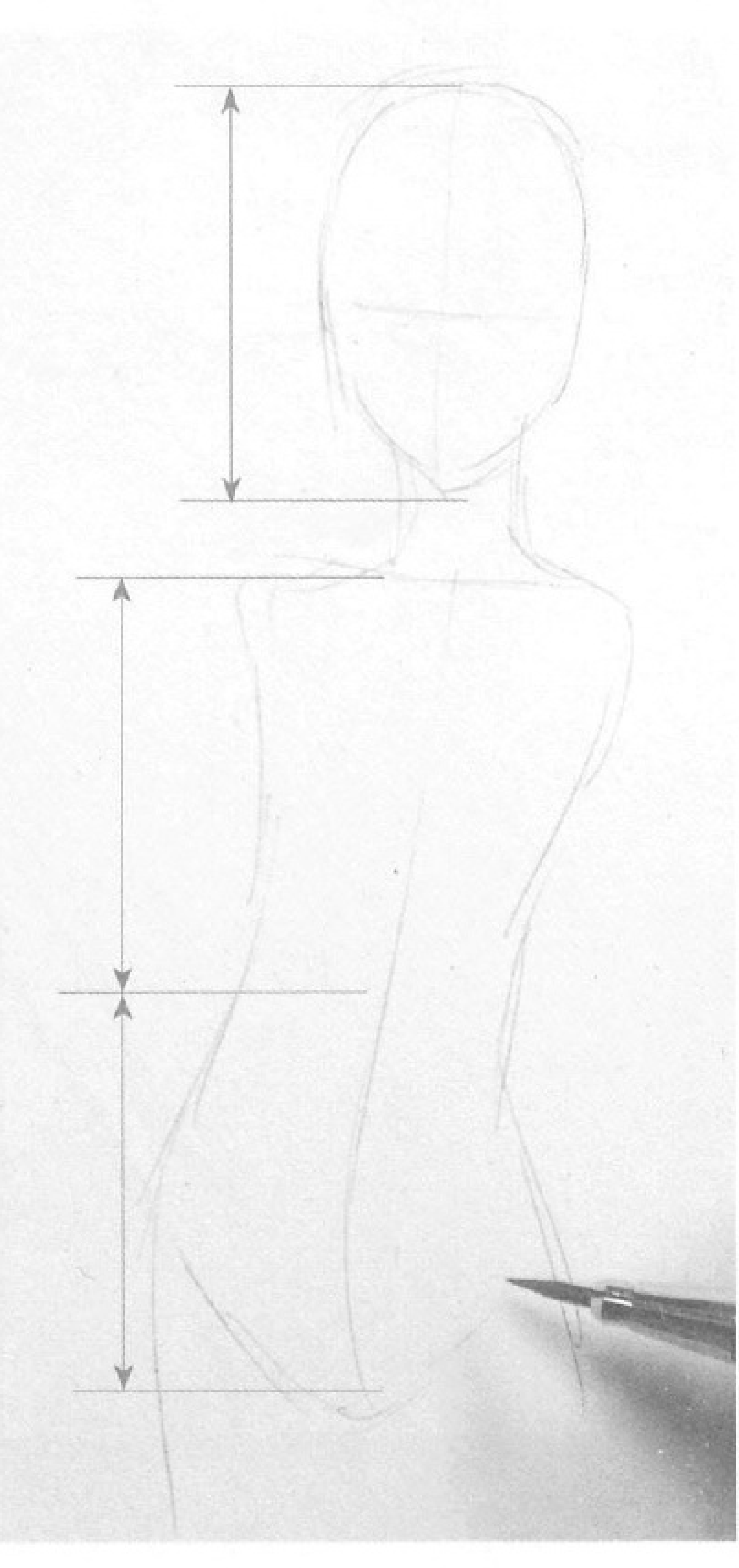
画全身的轮廓时，七成的注意力放在整体的平衡上，三成的注意力放在关节等部分上。



面部画出椭圆和十字，大概找出肩的幅度。画出肩关节，并且注意身体部分的幅度。



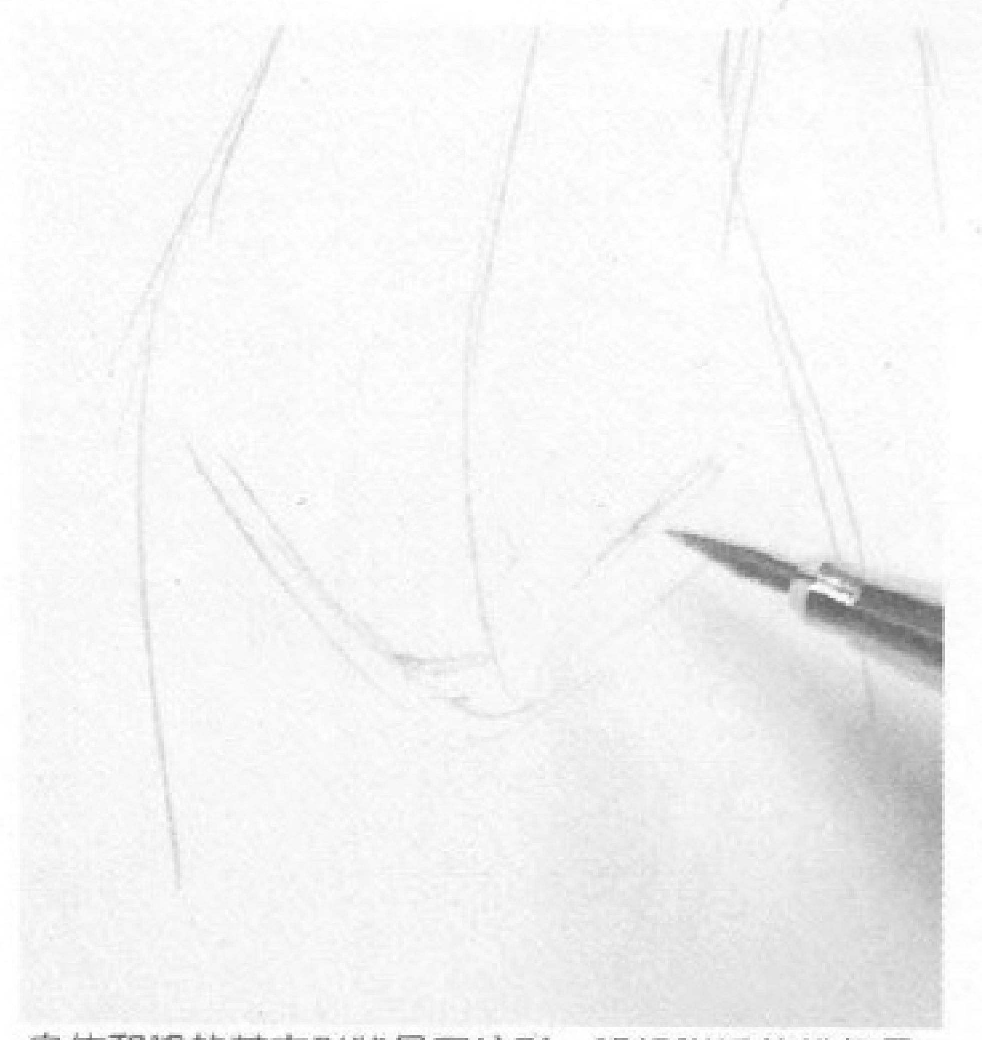
设想成S形的姿势，身体的轮廓画成向前倾斜的。

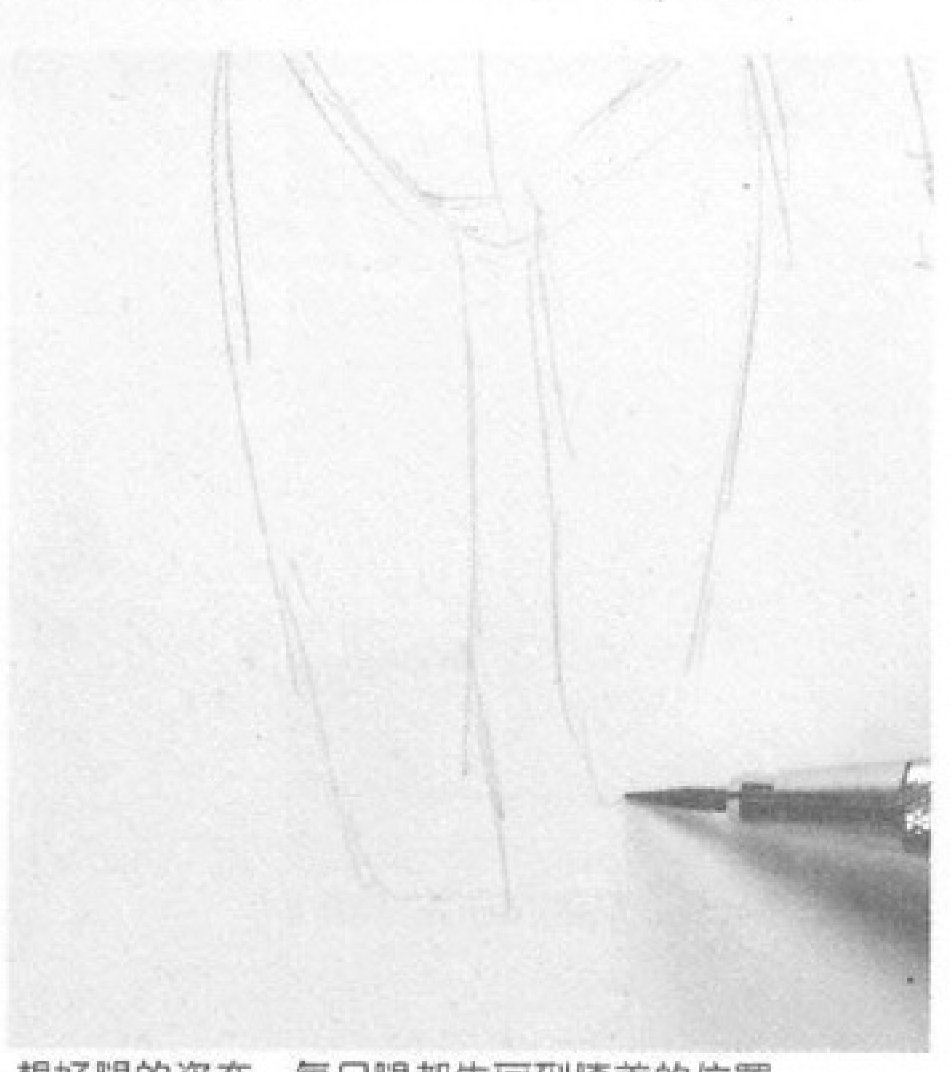


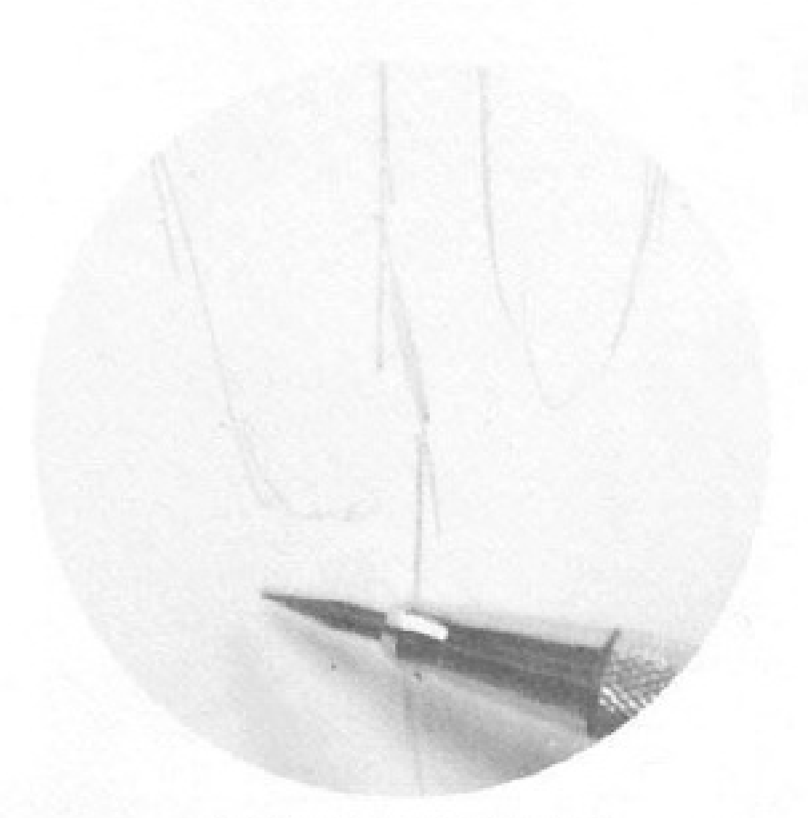
身体的长度也就是从肩膀线到大腿根的长度。大腿根的位置以头的长度为基准来确定。

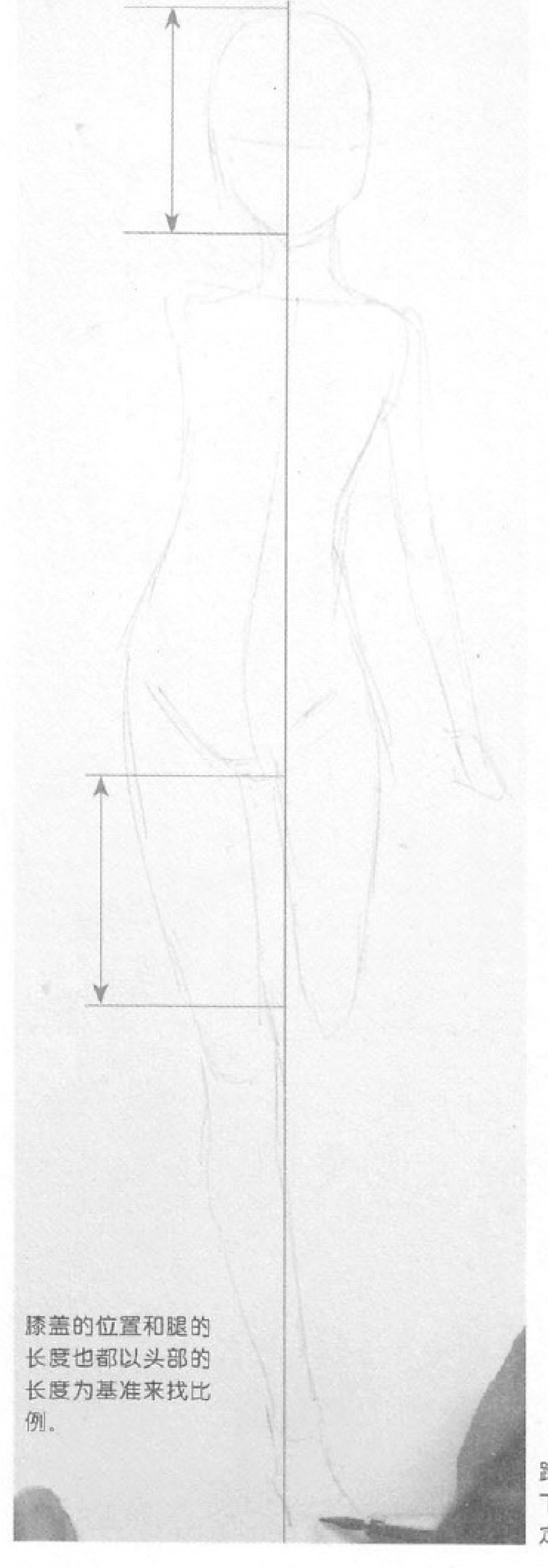


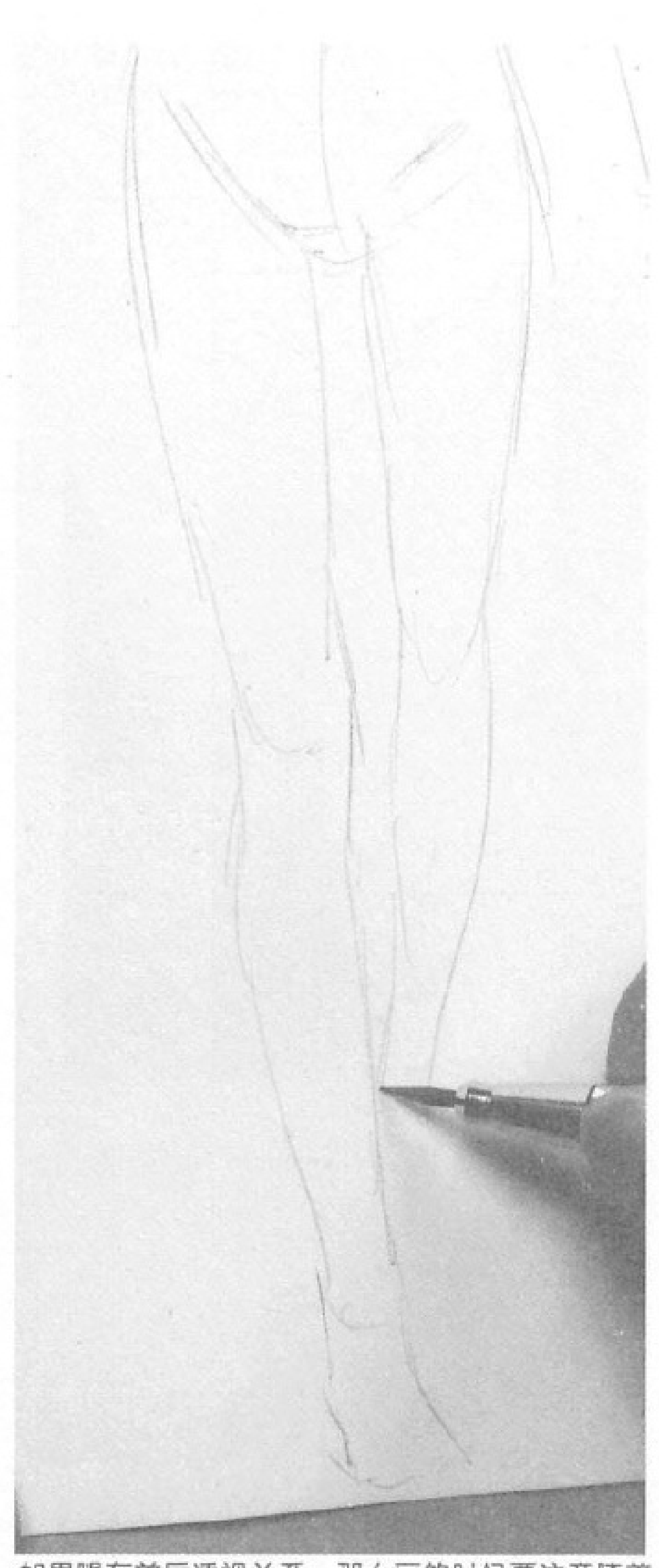
画胳膊的时候要参照身体来画。如果不是叉腰的姿势，手腕的位置应该在腿根偏下，胳膊肘的位置应该在腰部。


身体和腿的基本形状是圆柱形，腿根附近的线条是曲线。

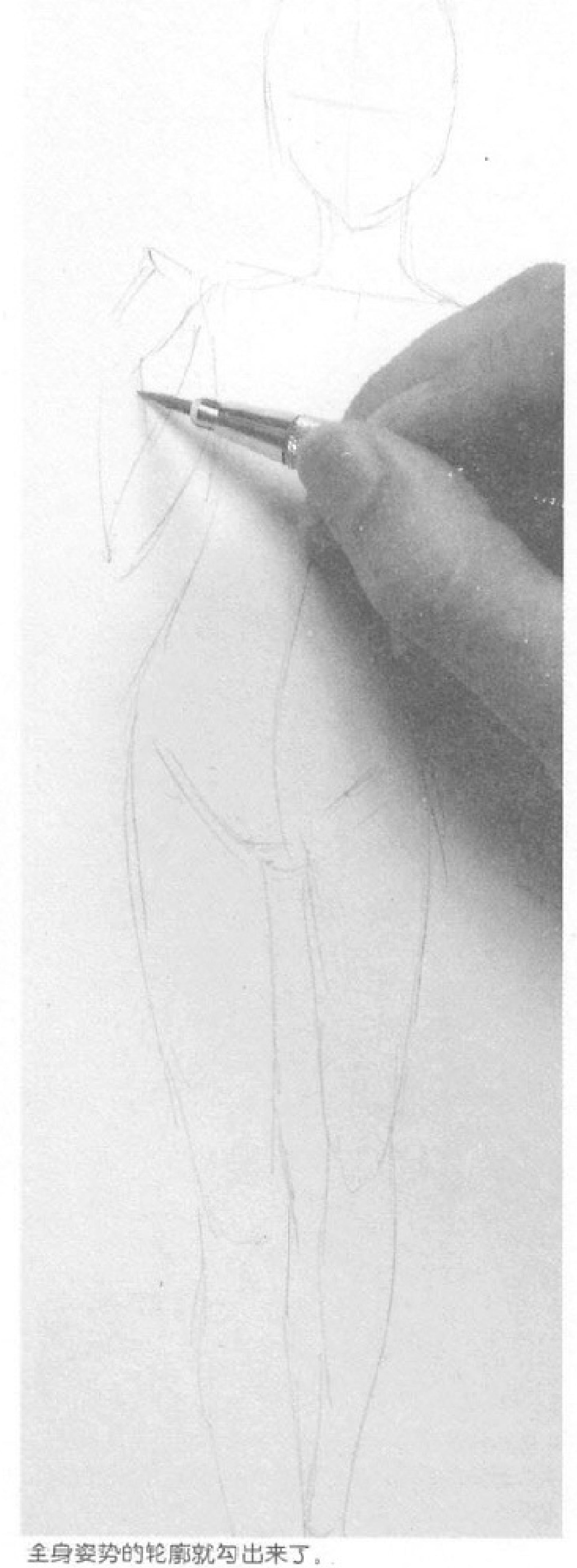

想好腿的姿态，每只腿都先画到膝盖的位置。


膝盖关节附近的线条也是曲线。


膝盖的位置和腿的长度也都以头部的长度为基准来找比例。


如果腿有前后透视关系，那么画的时候要注意膝盖和脚腕的位置。

踏出的脚画在头部的正下方。这样给人比较安定的感觉。

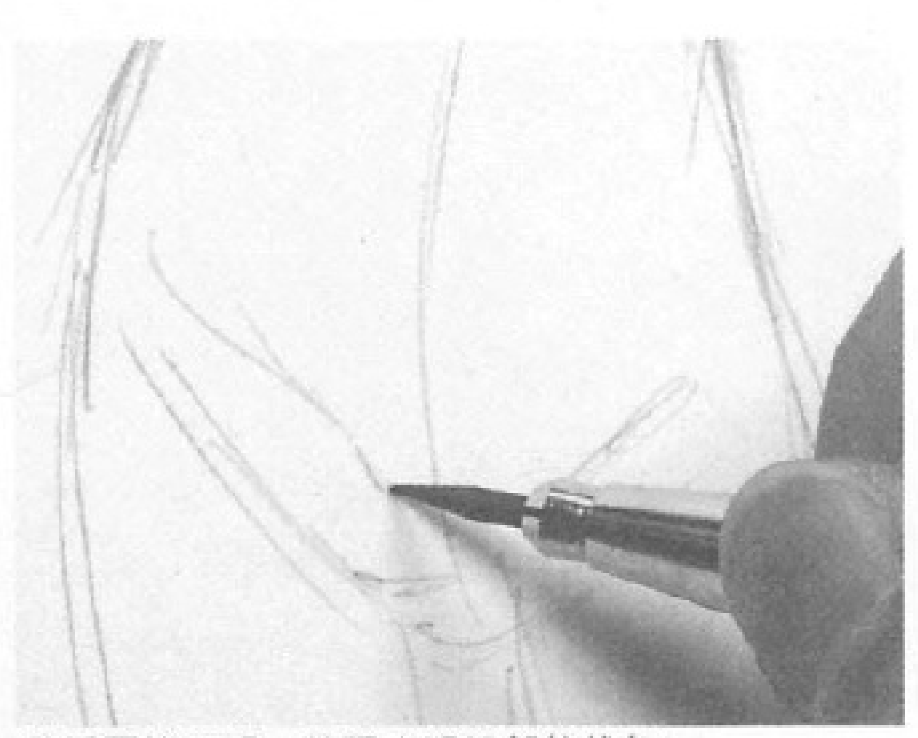

全身姿势的轮廓就勾出来了。

确定身体的线条

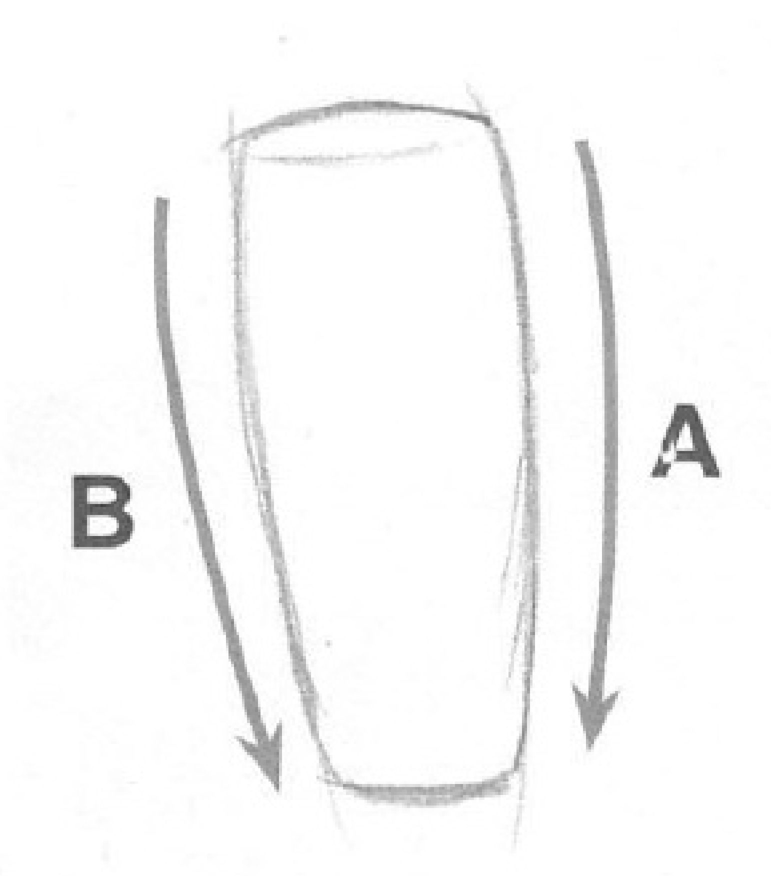
并不光是描一遍线，学会用线来营造立体感是很重要的。



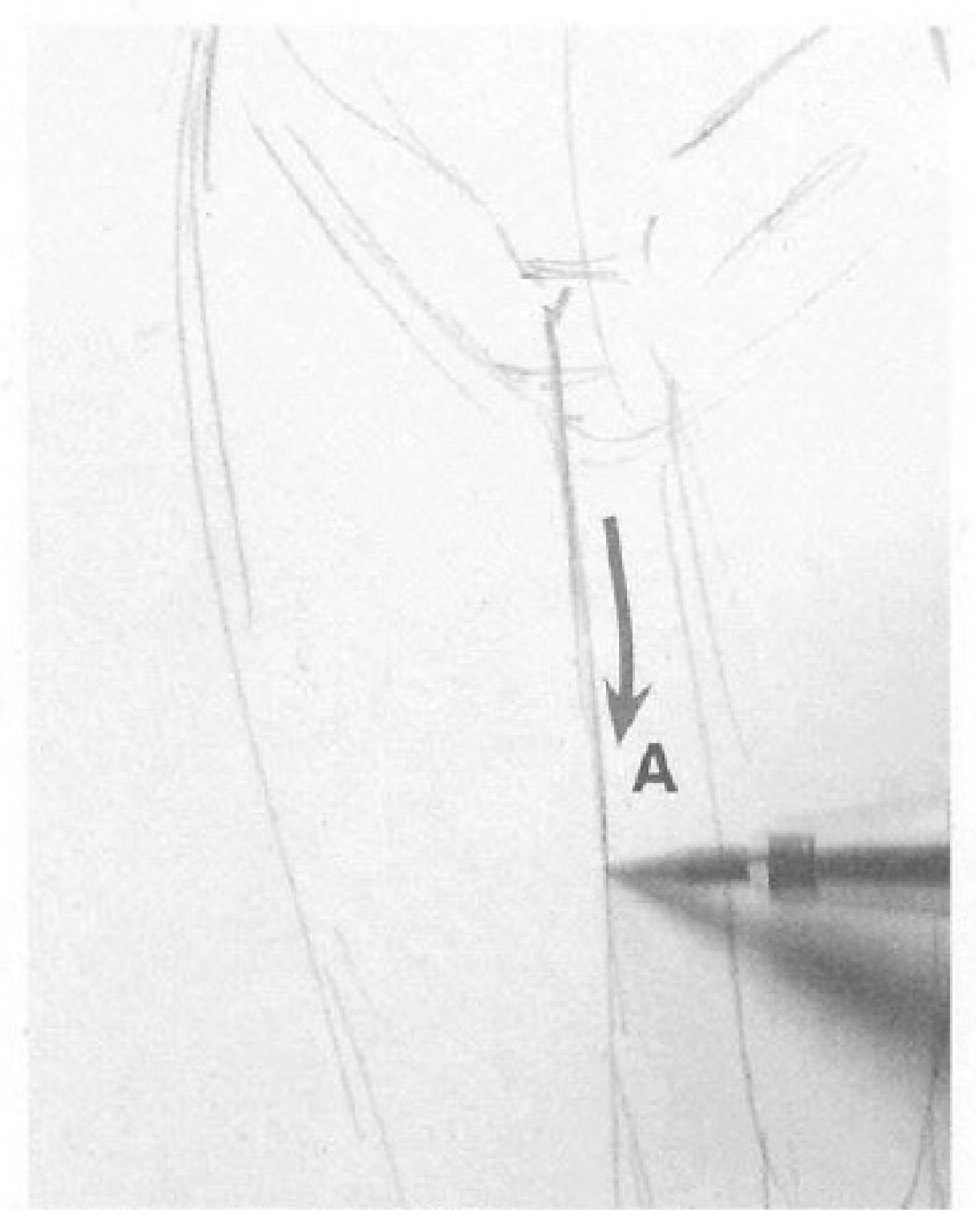
从面积最大的身体部分开始画起。画的时候要注意胸部和腰部的位置。



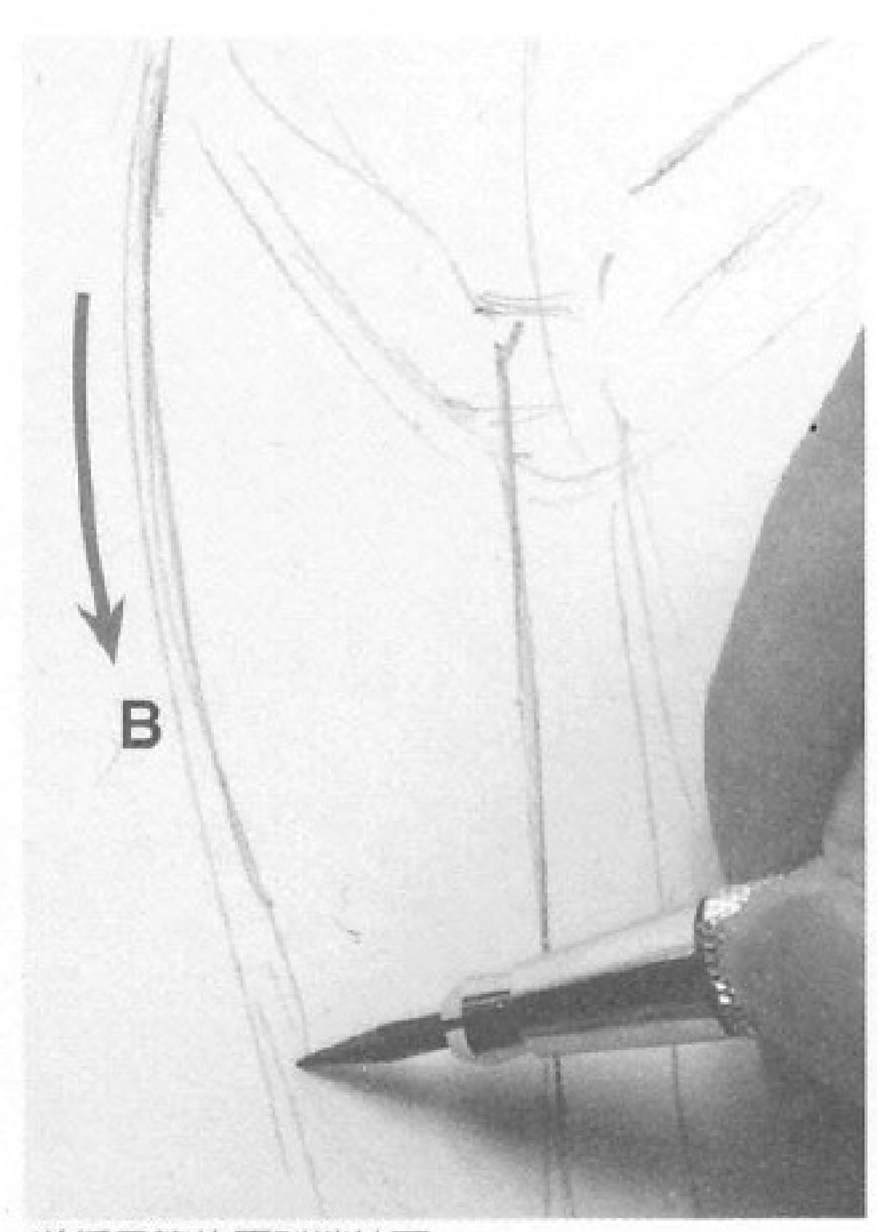
然后开始画腿，整理大腿根部的线条。



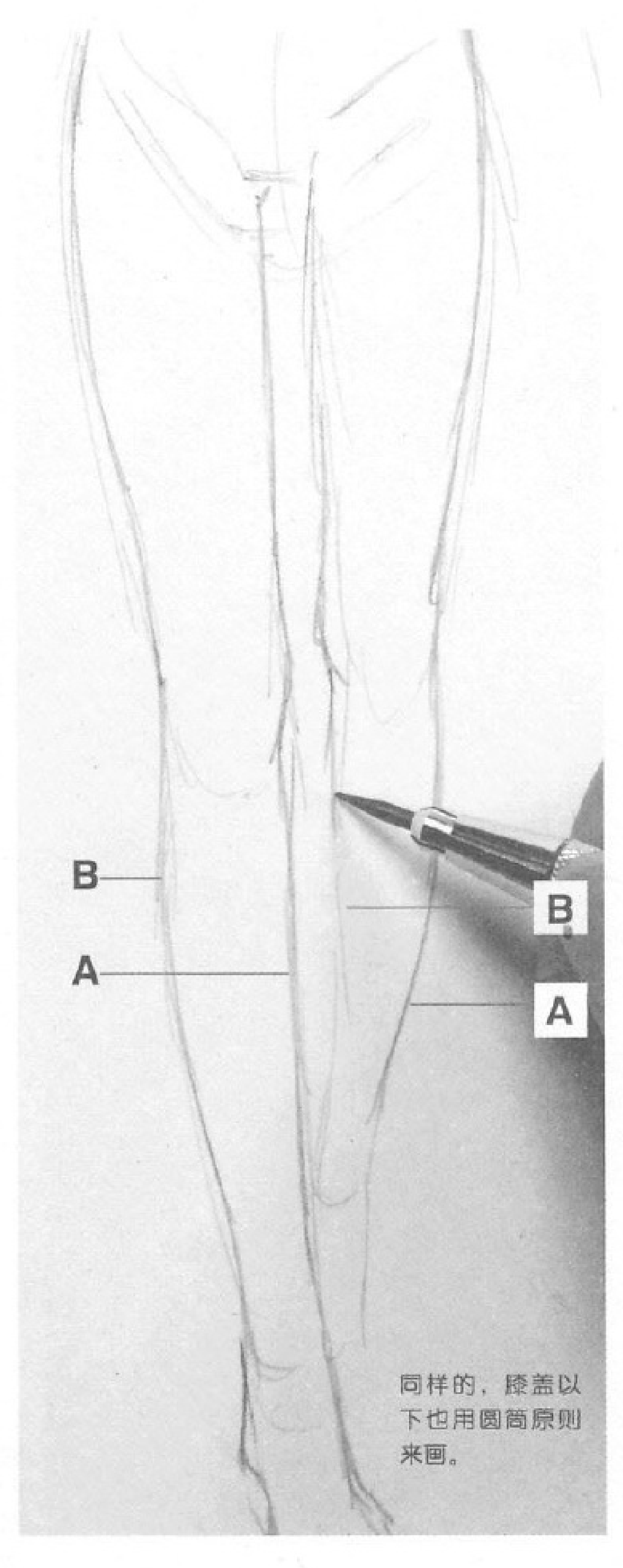
<圆筒的原则>
手脚还有身体都看成圆筒。如图，先画A侧然后画相对的B侧，画轮廓的时候要有意识地将它画成一个圆筒。



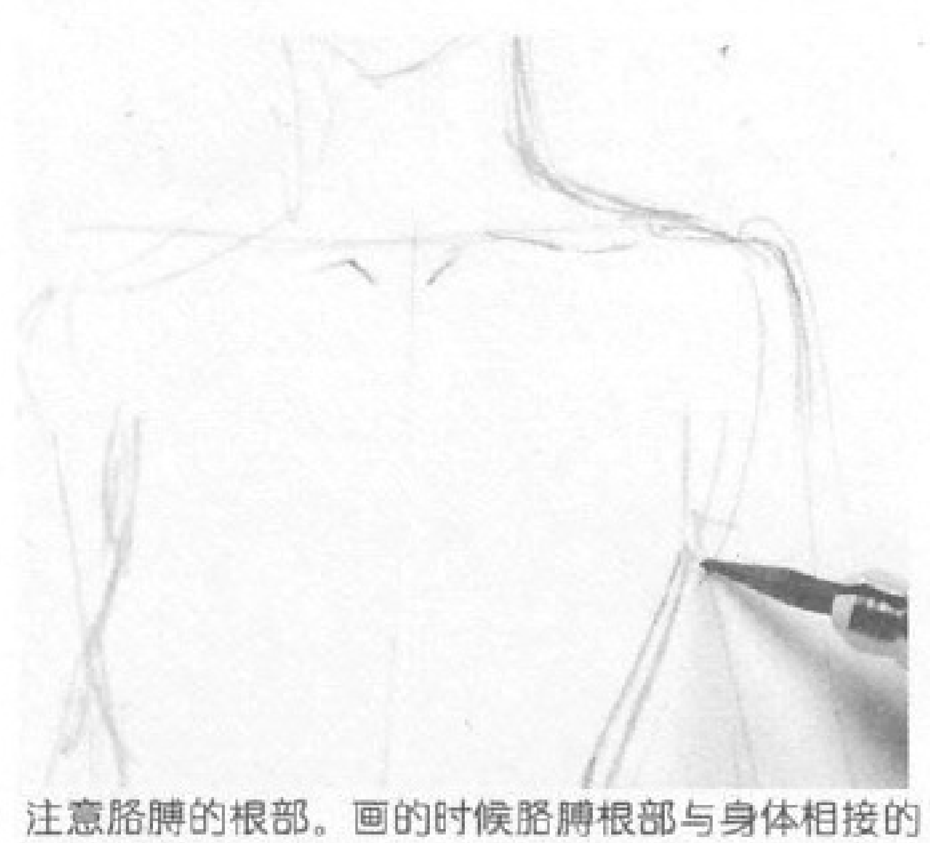
画大腿。一直画到膝盖部分。



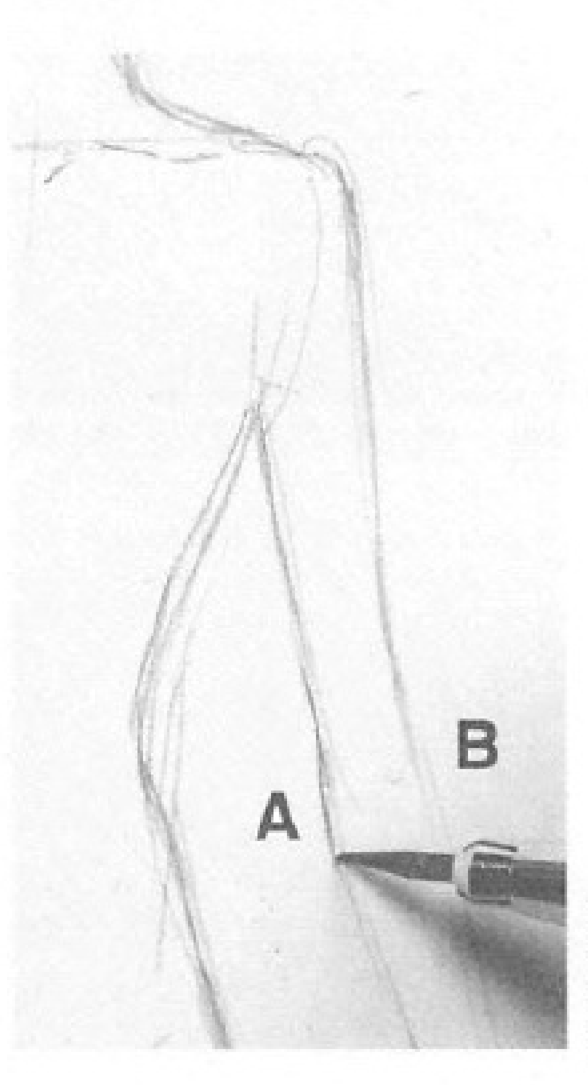
遵循圆筒的原则继续画。



同样的，膝盖以下也用圆筒原则来画。



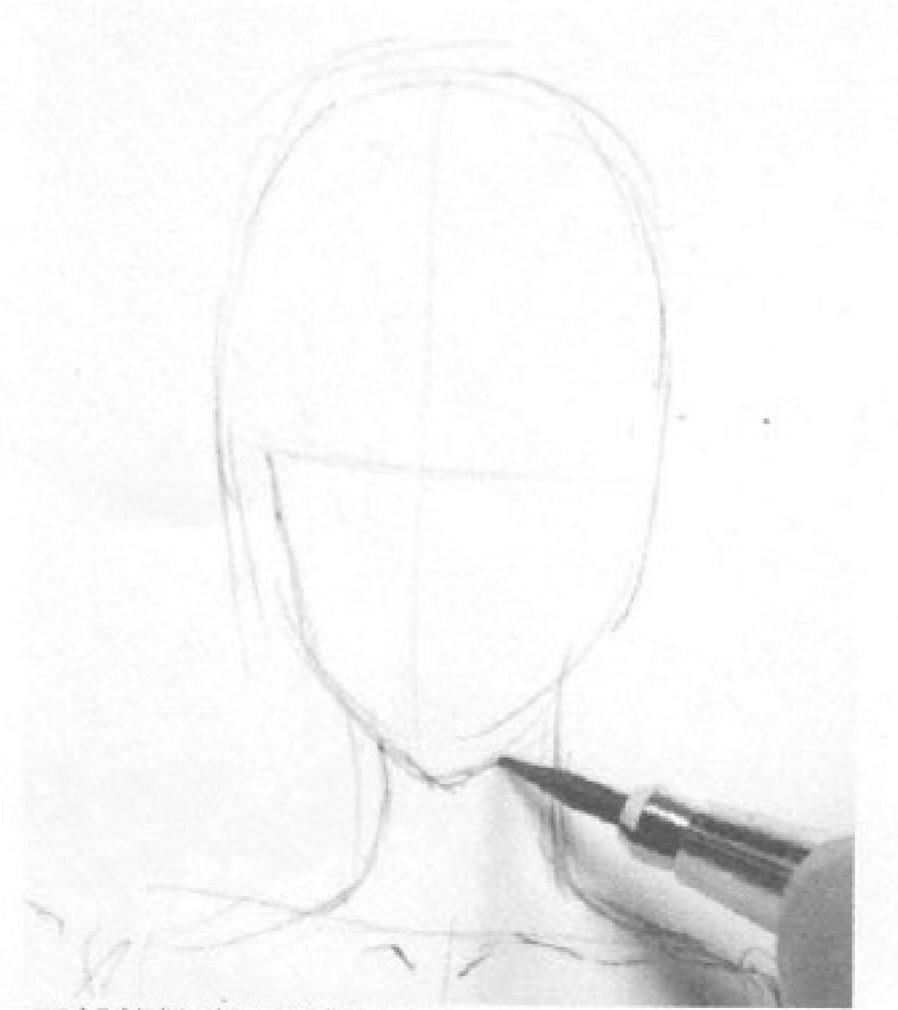
注意胳膊的根部。画的时候胳膊根部与身体相接的部分要画得明确。头部也继续画起来，画出全身的轮廓线。

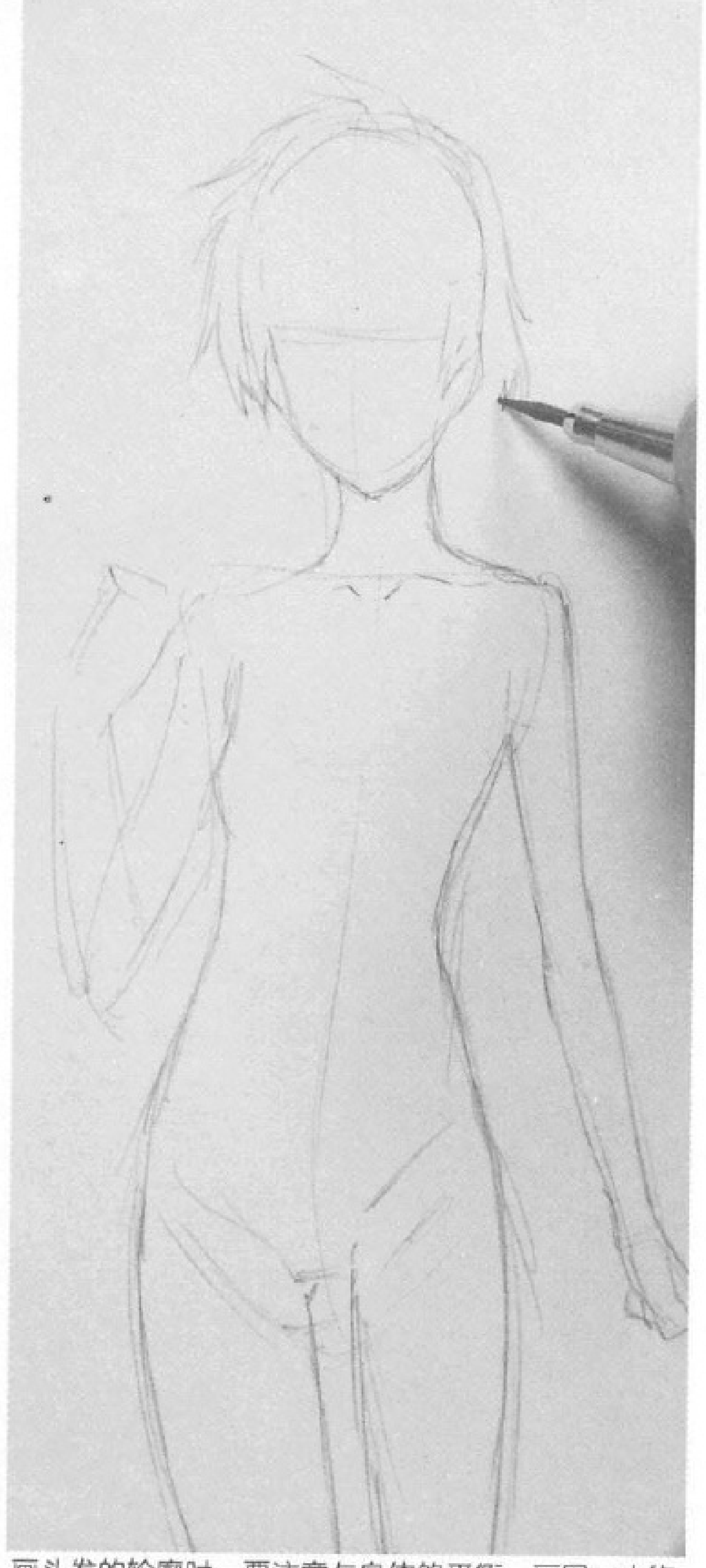


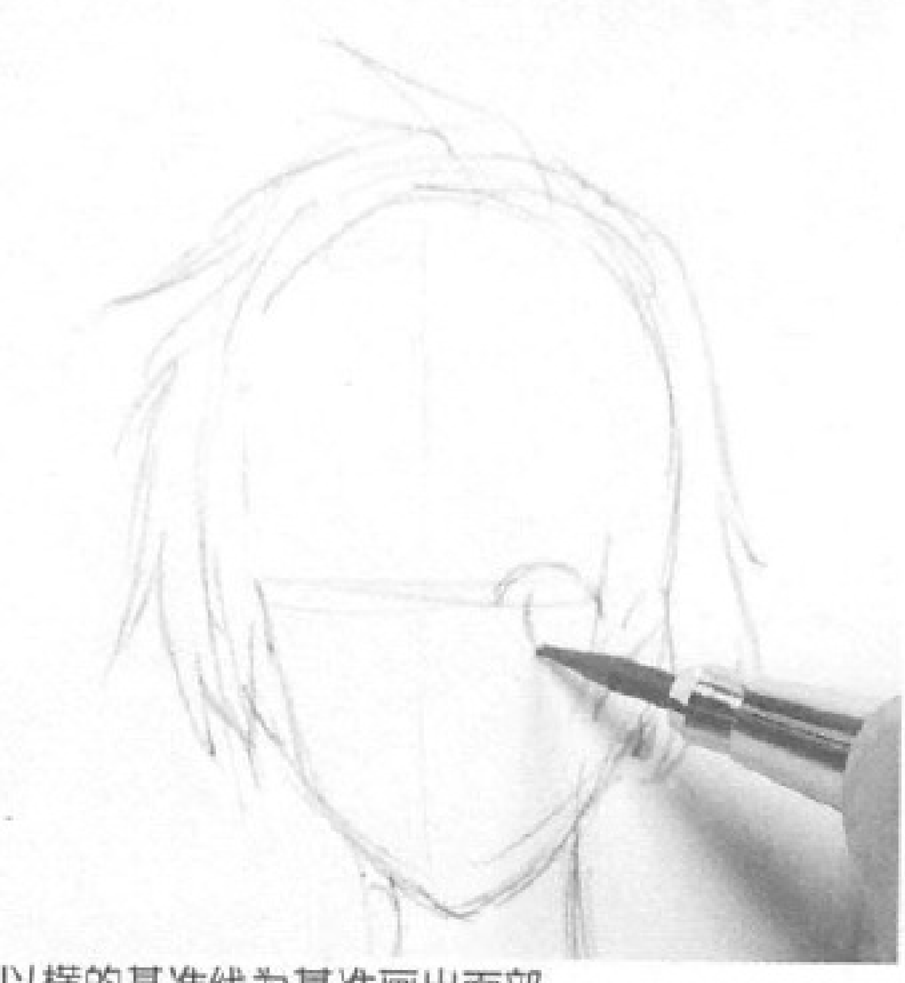
圆筒的原则在画胳膊的时候也适用。

画出头部和面部，然后整理全身的线条

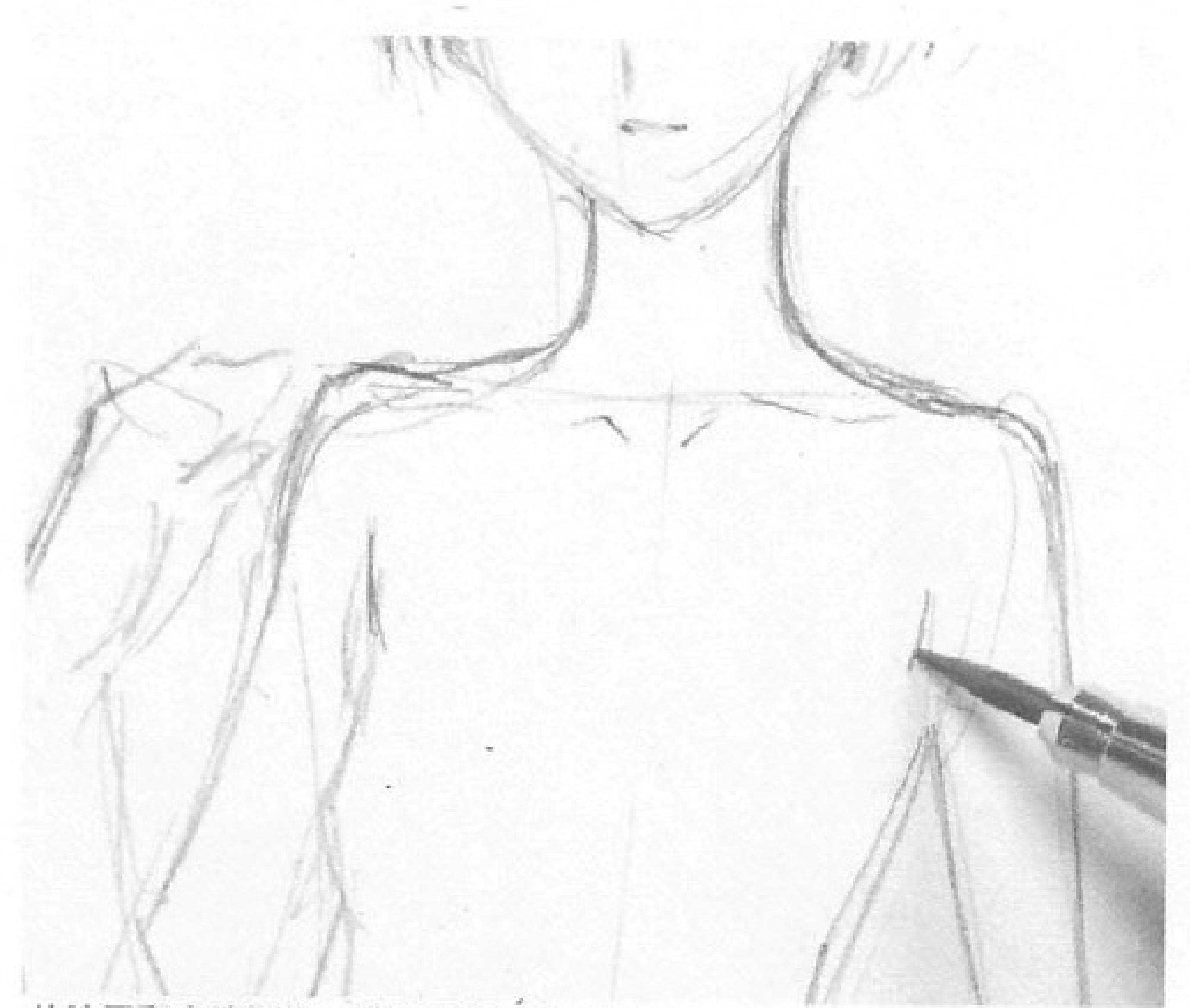
将全身看做一个剪影来进行绘制。

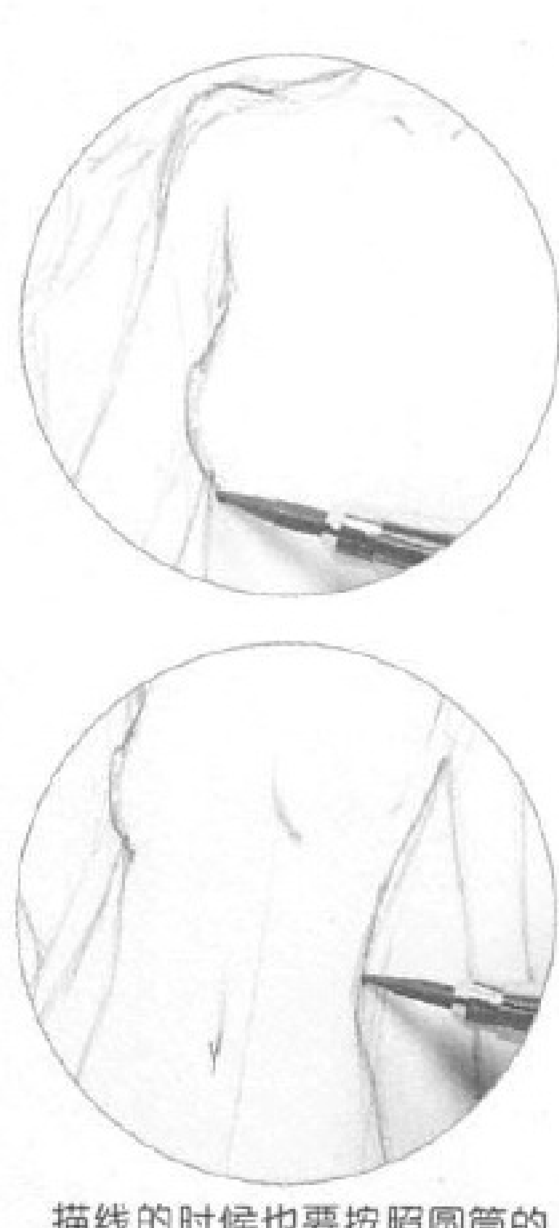

面部的轮廓要仔细地画。


画头发的轮廓时，要注意与身体的平衡。画同一人物的时候以画剪影的感觉来画，注意人物感觉。


以横的基准线为基准画出面部。


作画的顺序是从整体到局部。


从脖子和肩膀开始，整理各部分的形态。


描线的时候也要按照圆筒的原则来画。



完成头部和全身

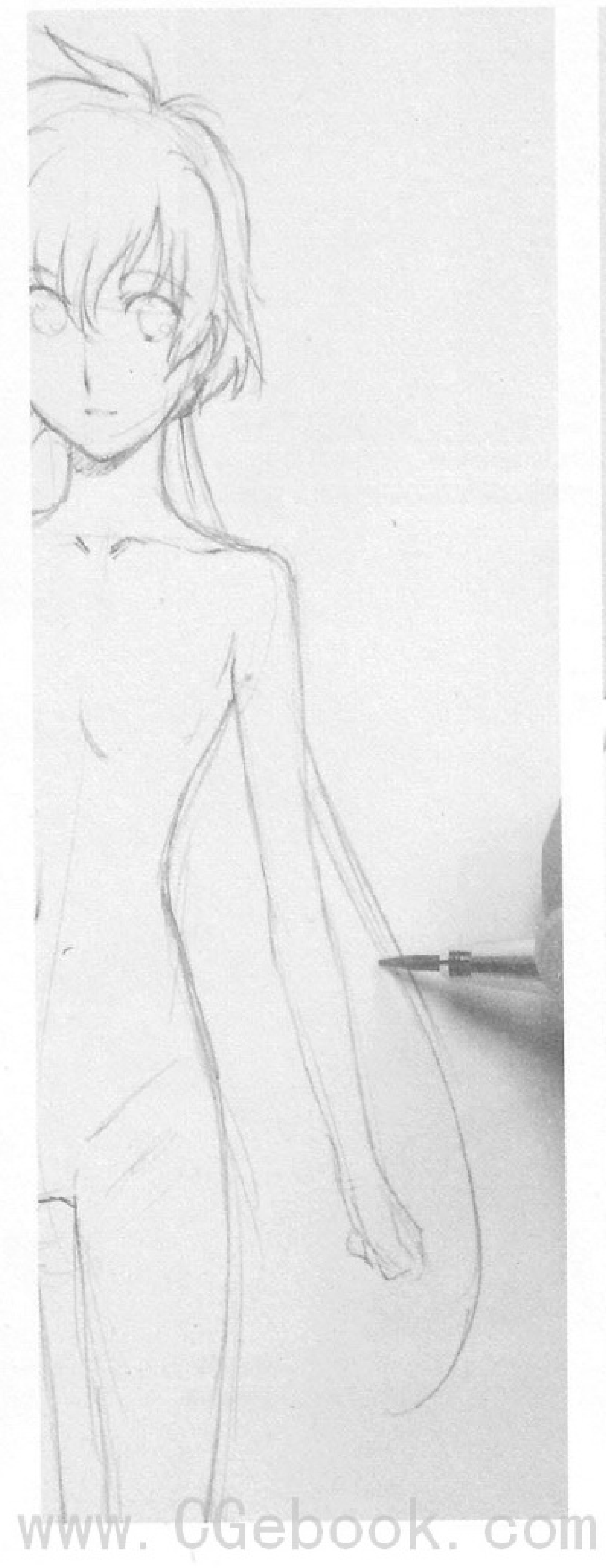
整理面部的线条

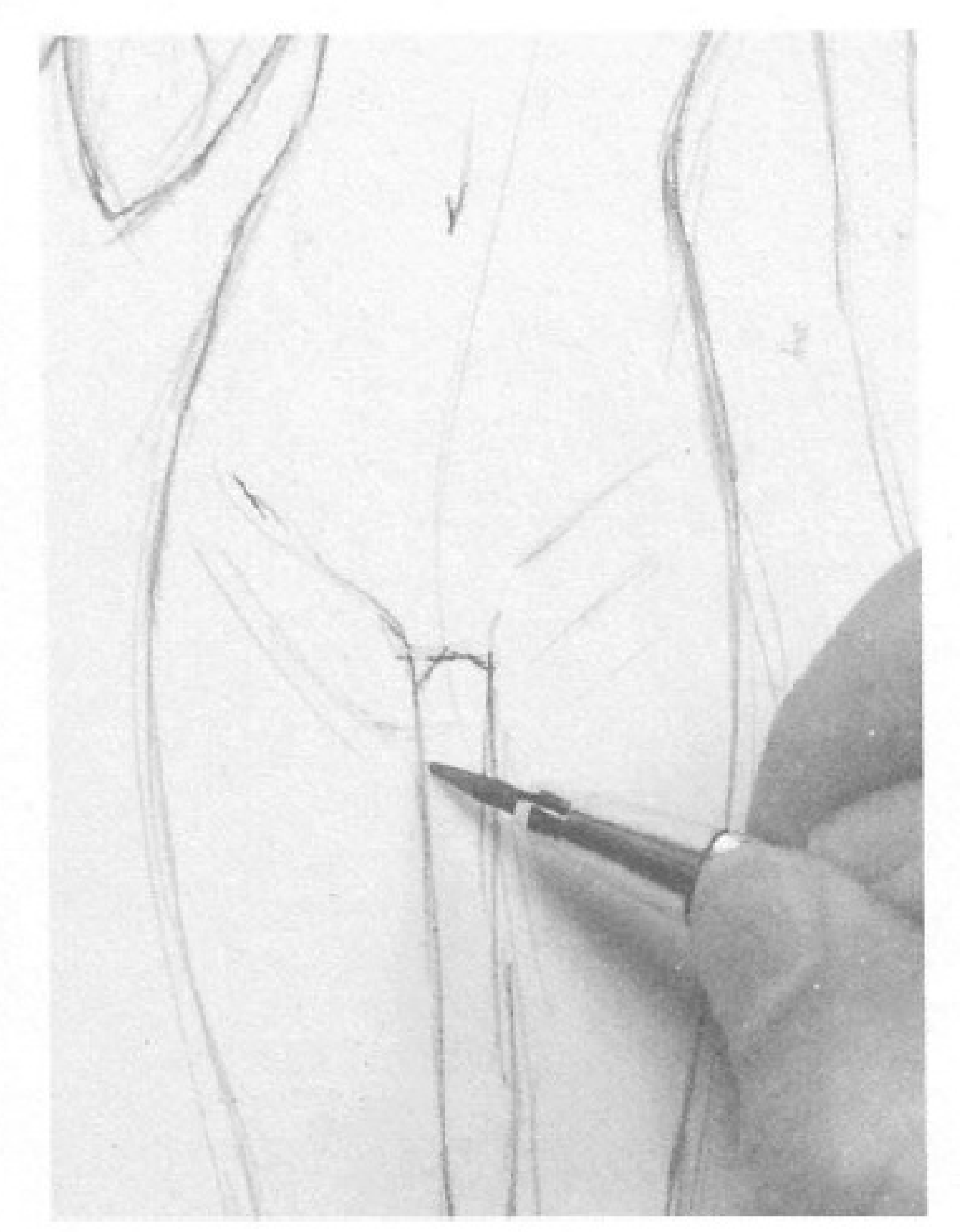


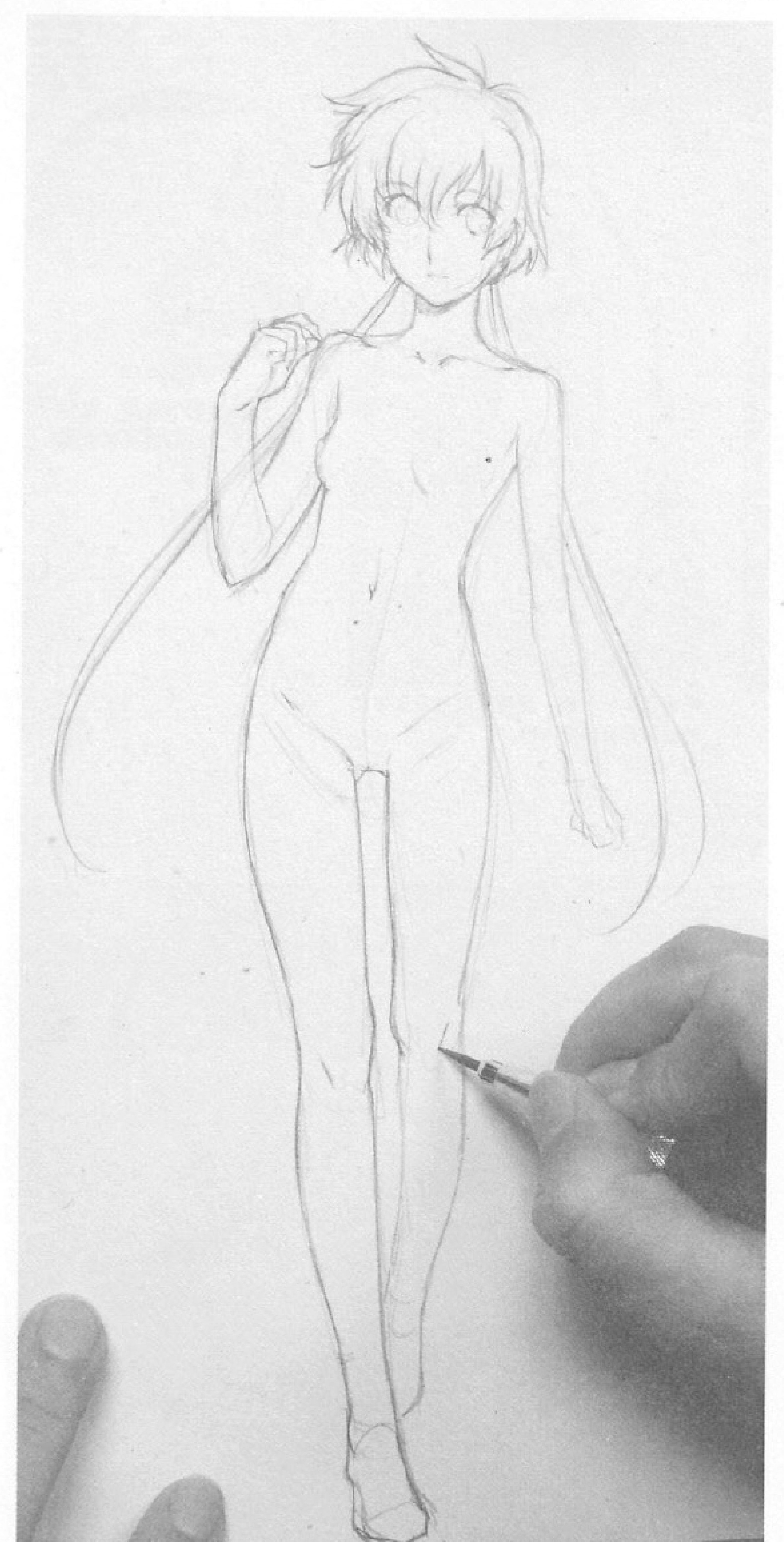


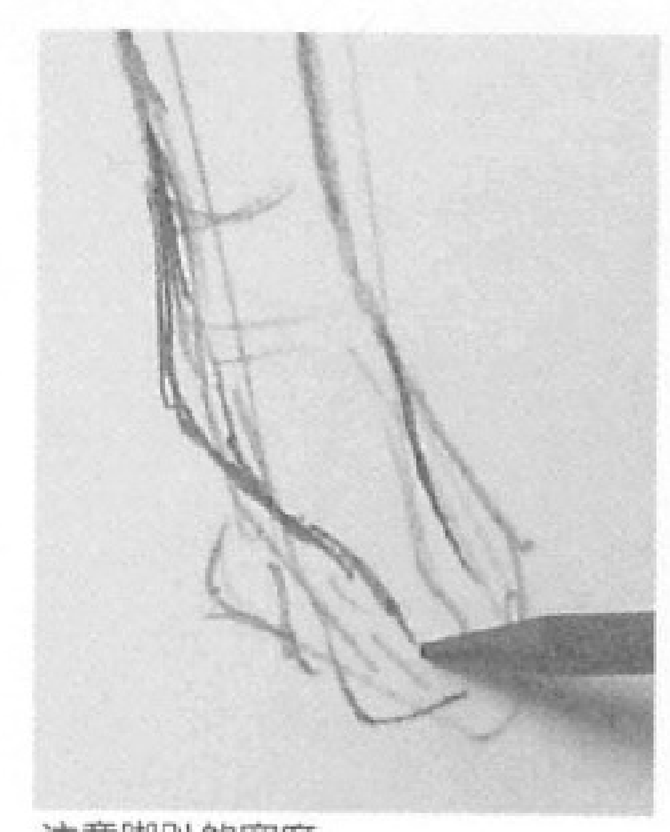
整理头发的线条和身体的线条

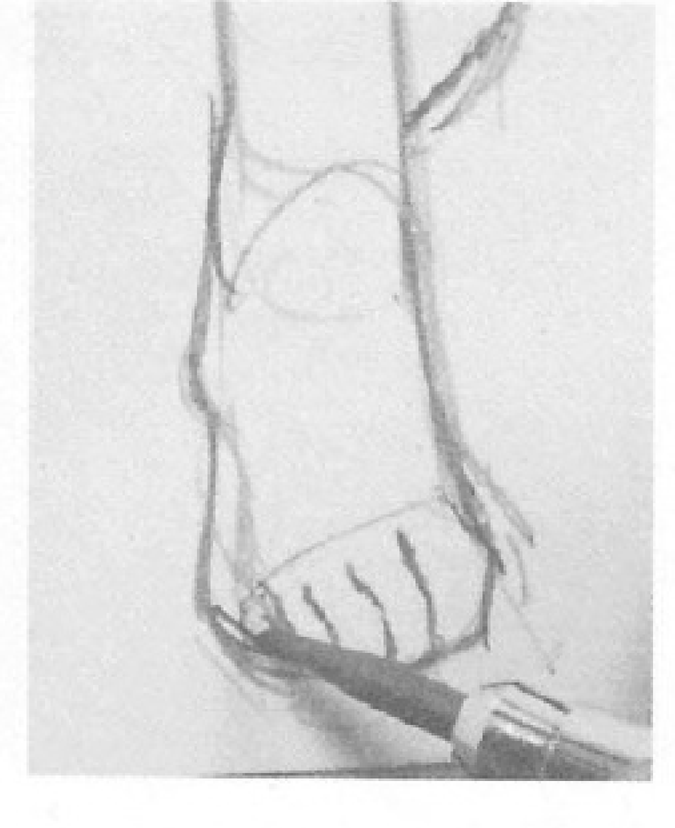












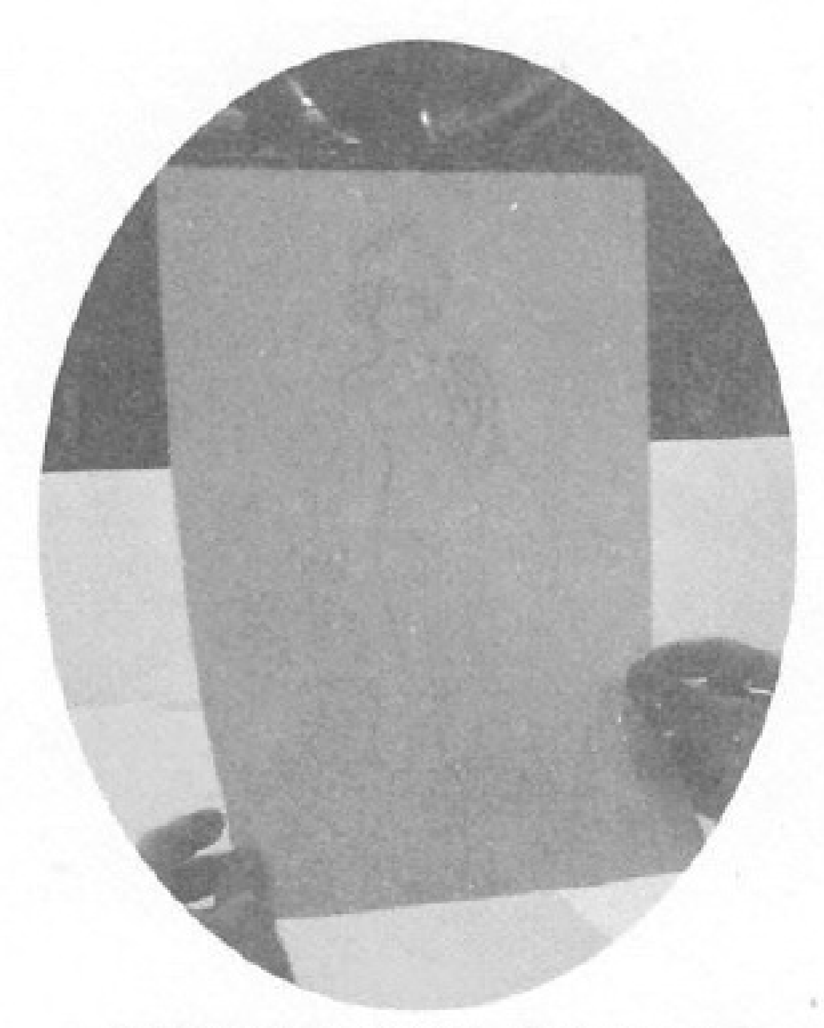
注意脚趾的宽度。



最后画出瞳孔，大致完成了。

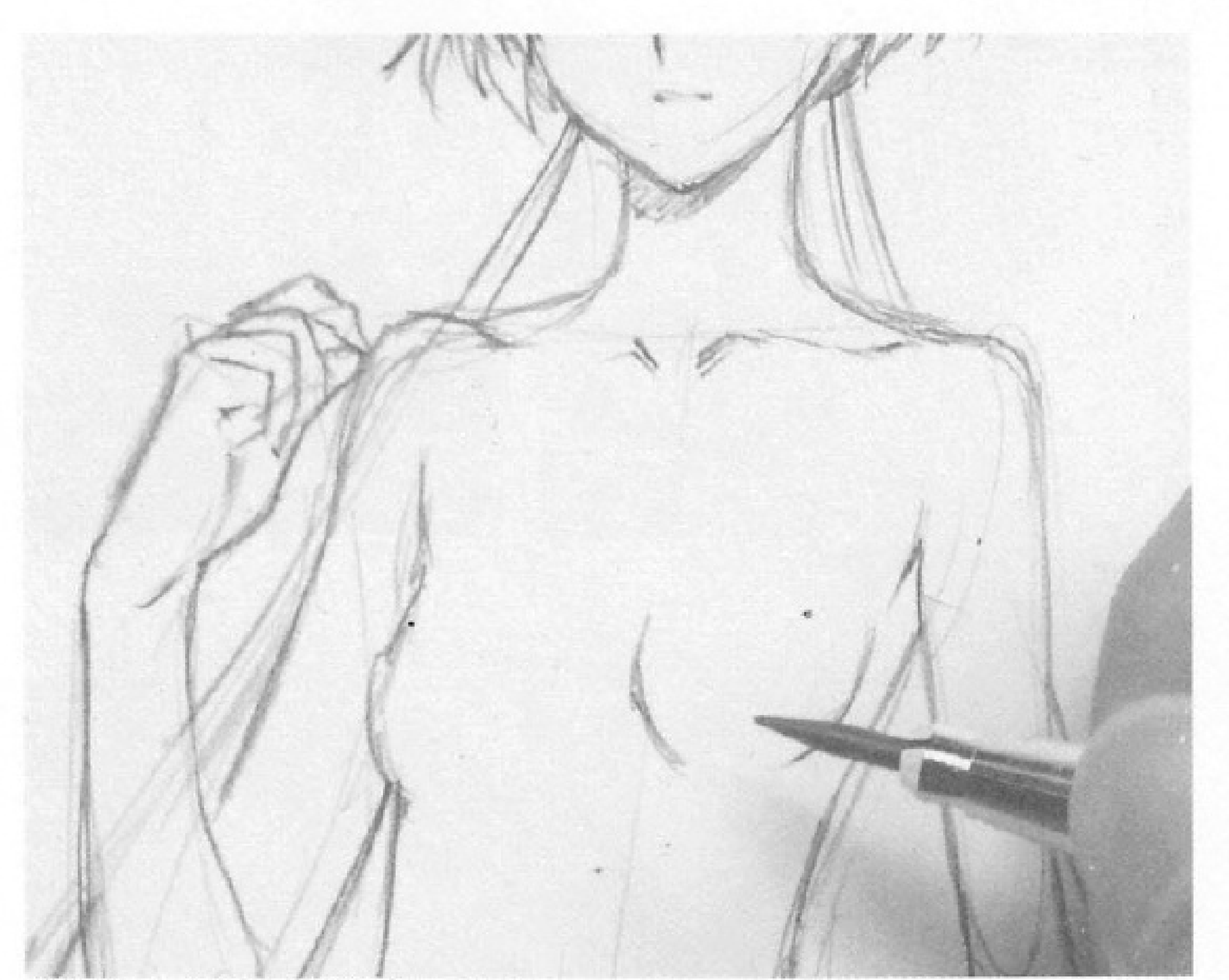


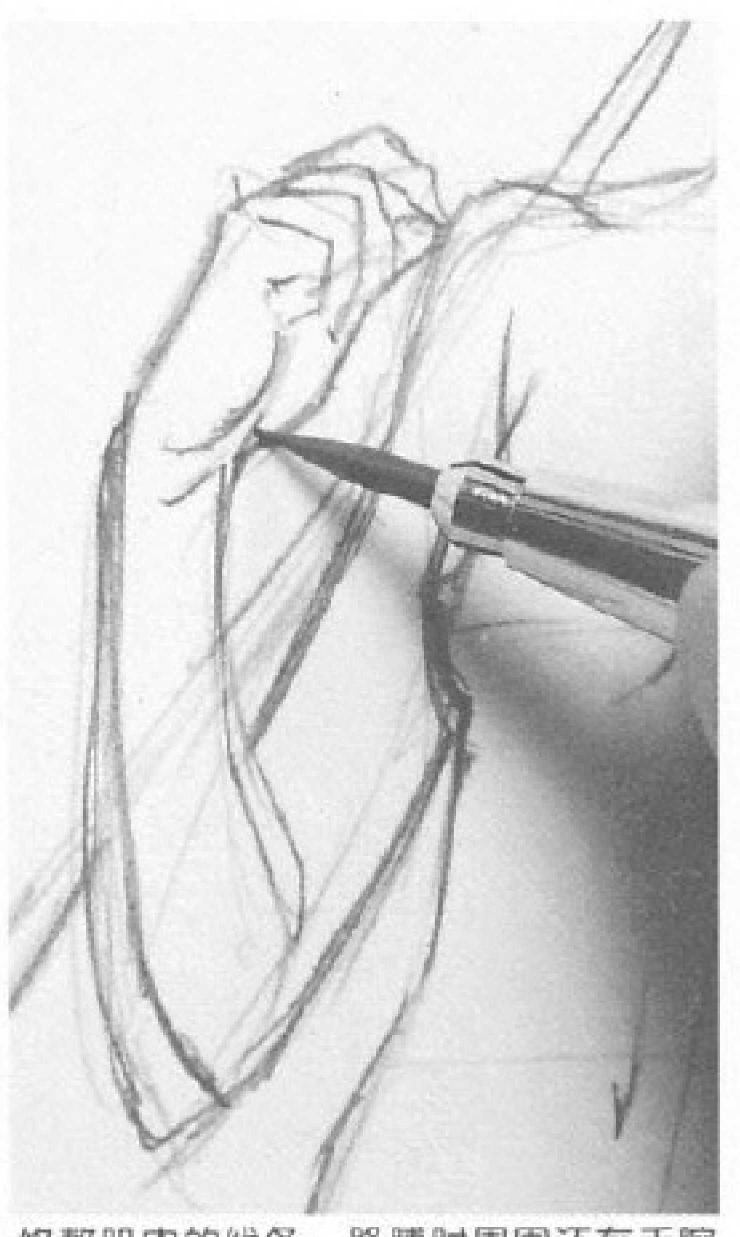
一步步小心地画，也会有自己想法上的问题和绘画上的失误。所以反过来看看，空出时间从客观的角度来观察是很重要的。



从背面看原稿的样子。这样可以从客观的视角度判断自己画的草图有没有比例失衡。

最后的描绘和修整，完成作品

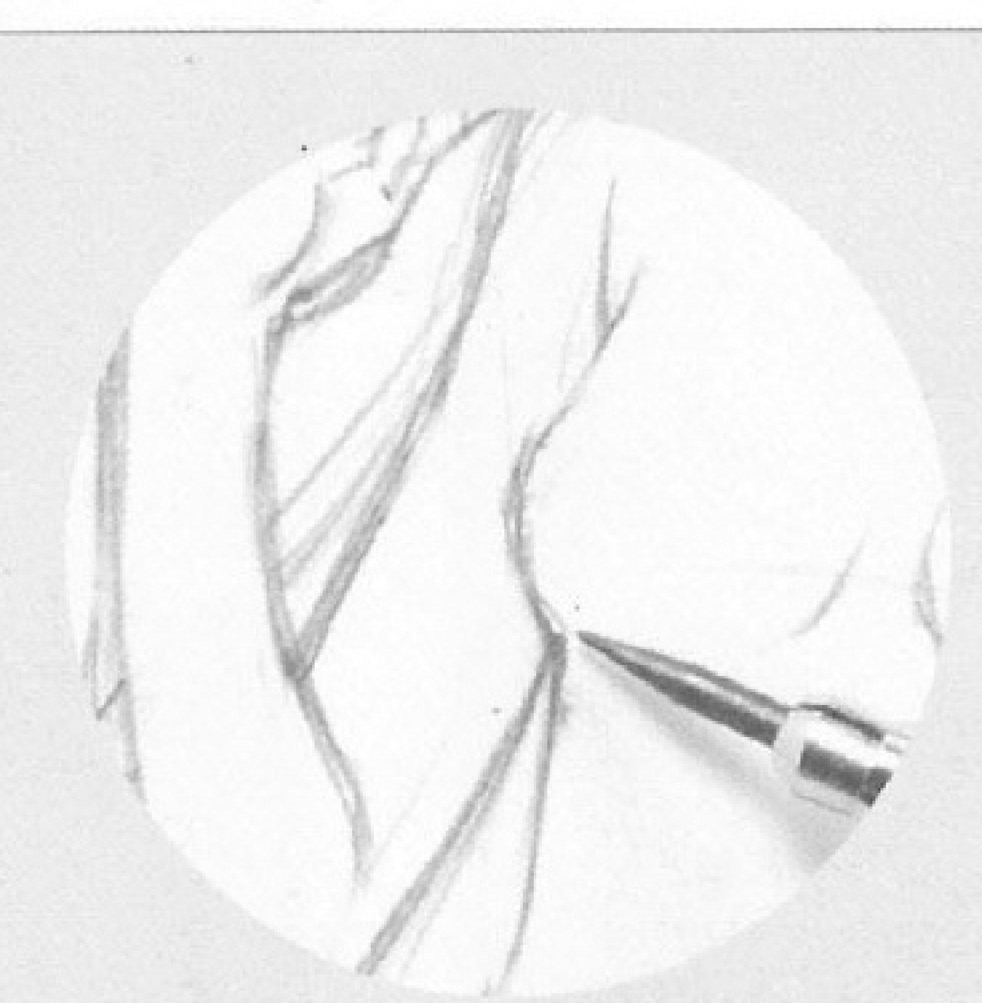

线的修整。局部画粗，强调出立体感。

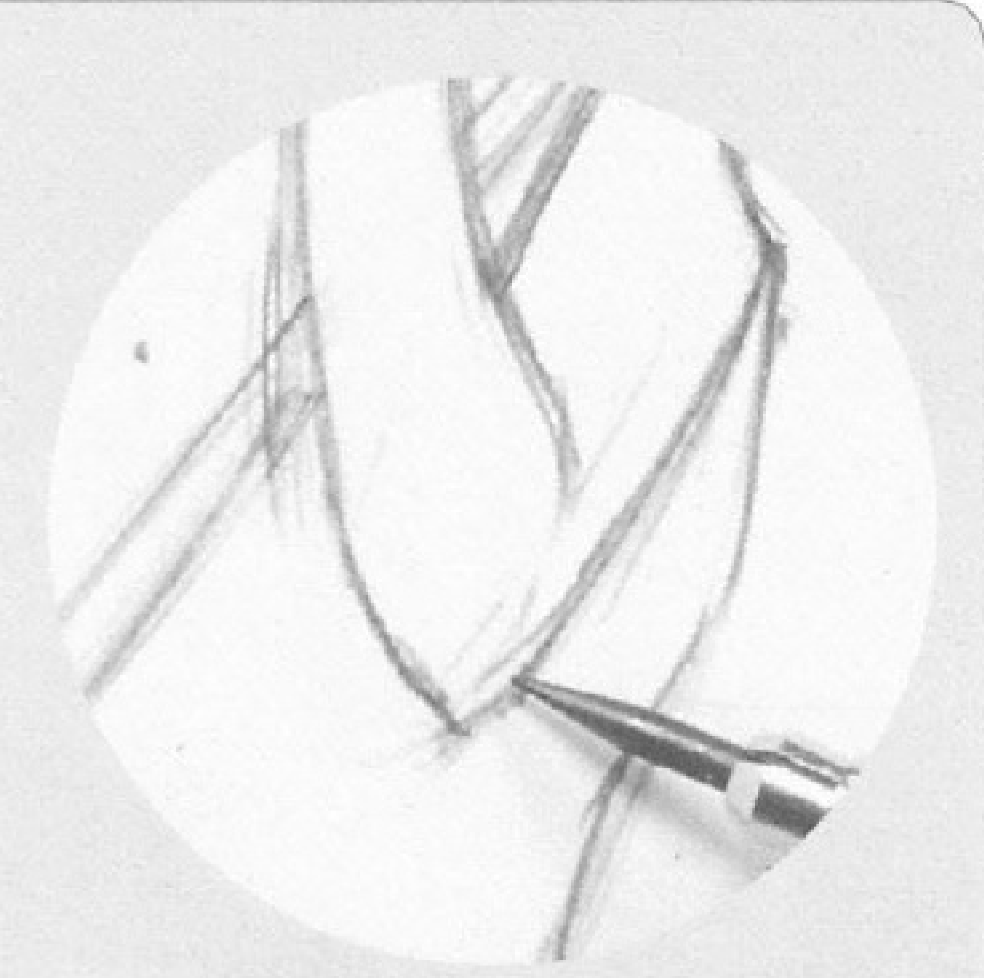

修整肌肉的线条。胳膊肘周围还有手腕的线条要画出立体感。

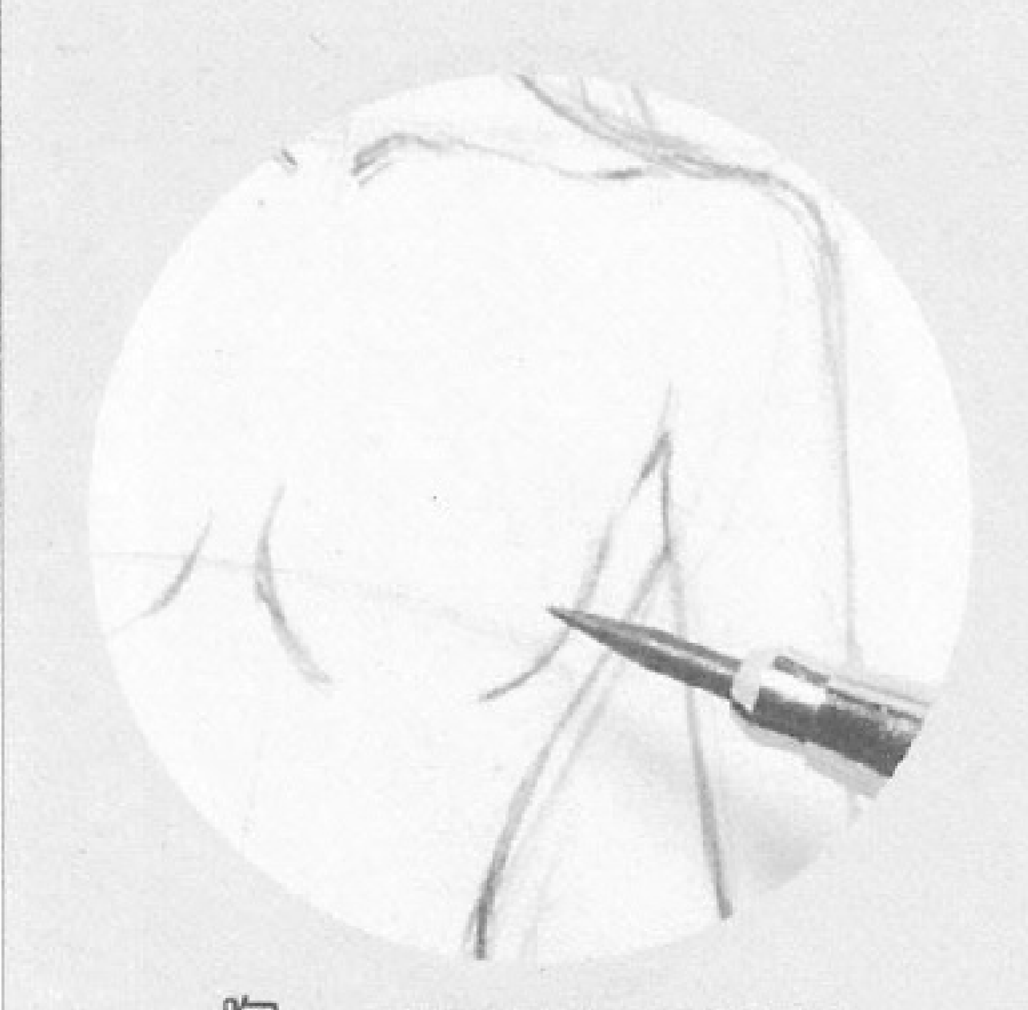

比较醒目的脏点，还有修改了的部分用橡皮擦干净。

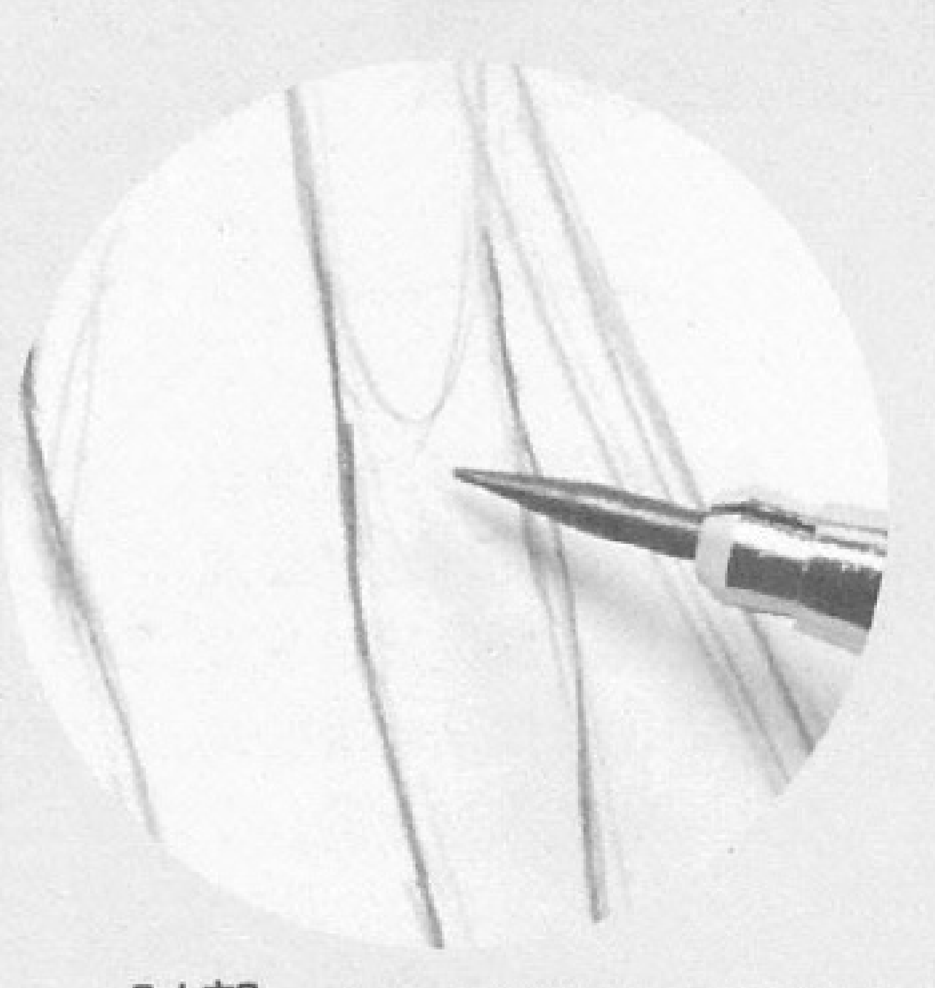
到完成为止的五个重点

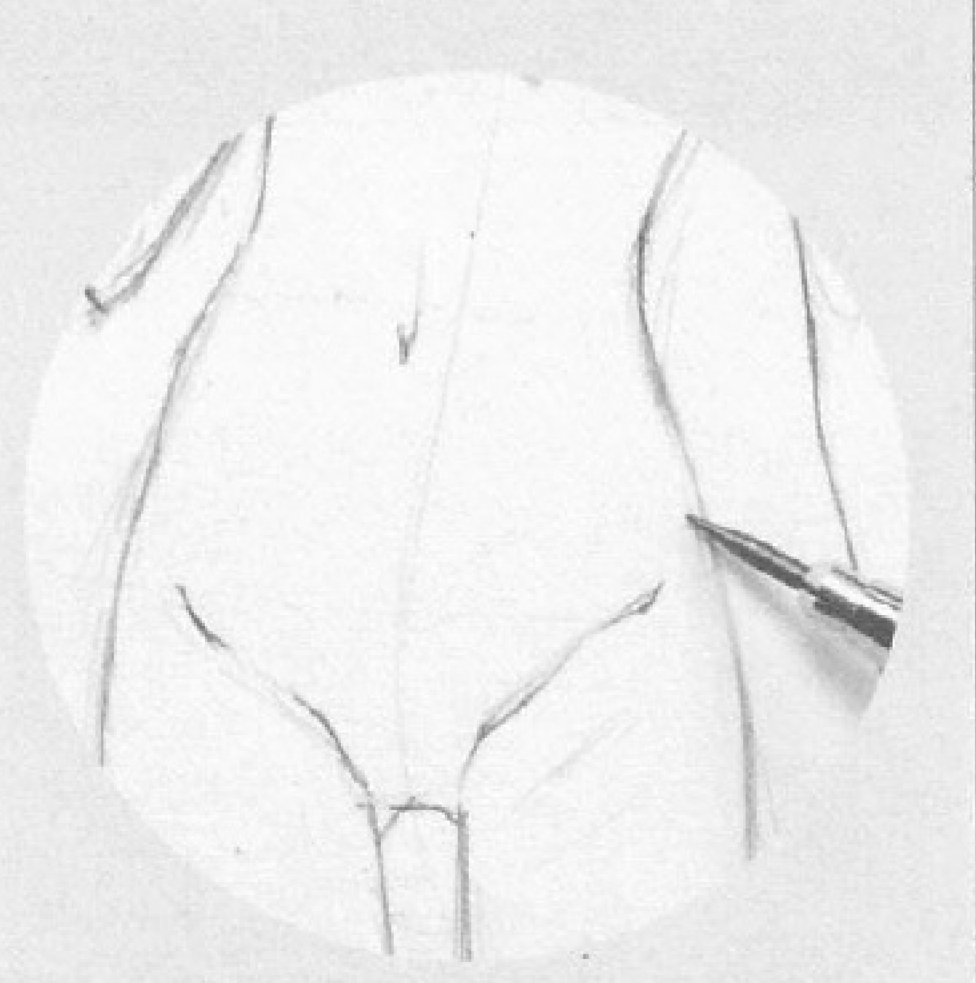
确定每个局部形态的同时，要注意这个部分是哪里的一部分，注意局部和整体的平衡。画全身像的时候，在专注于局部之间结合的时候，关注整体是很重要的。

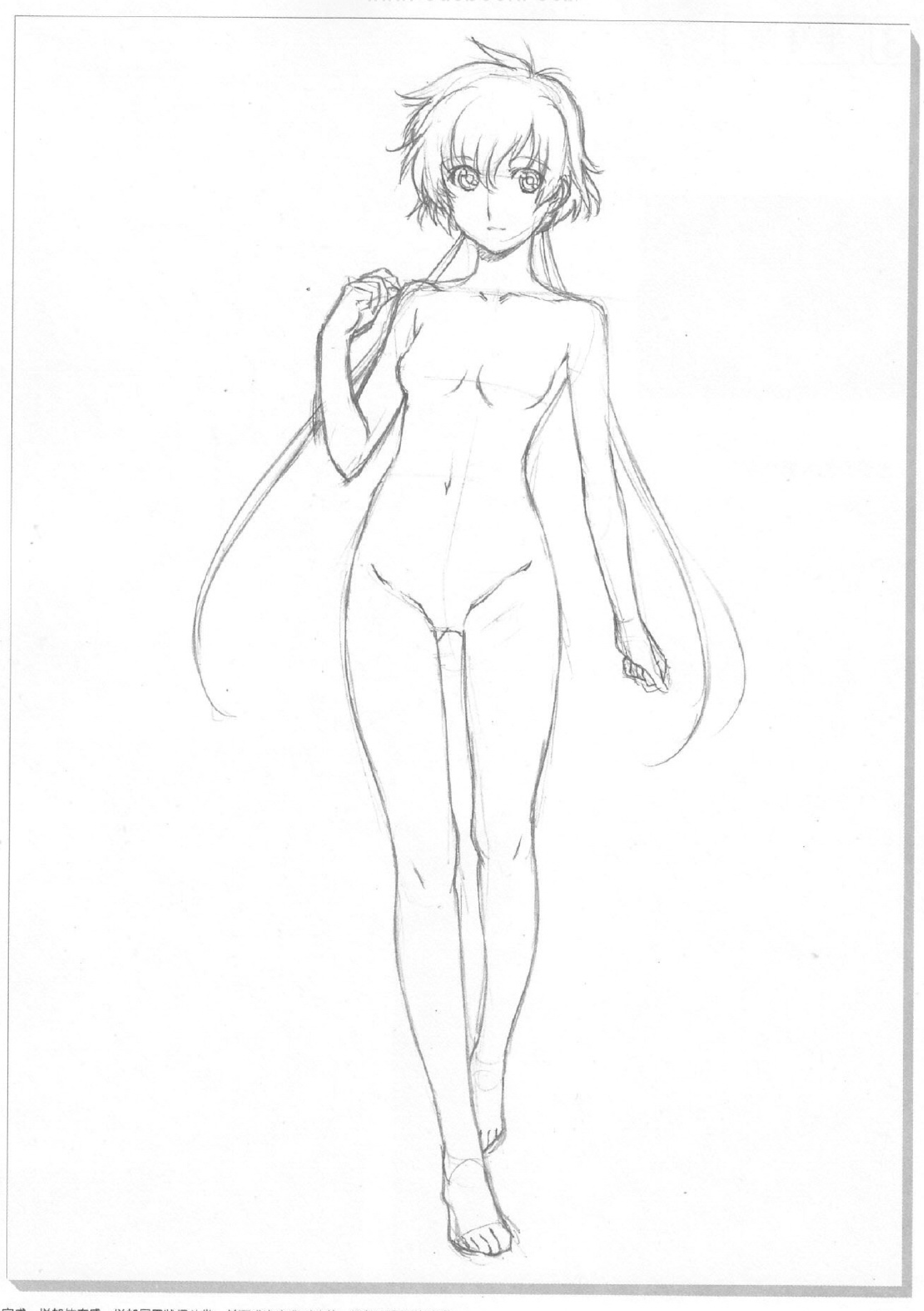

身体——胸部的下部向内收可以让体形显得纤细。


弯曲时的肘部——尖端呈V字形。注意肌肉的膨胀。


胸——画出柔软的曲线表现出体量感。


肘部——露出内侧的时候，画出V字形的线可以更容易抓住弯曲的感觉。

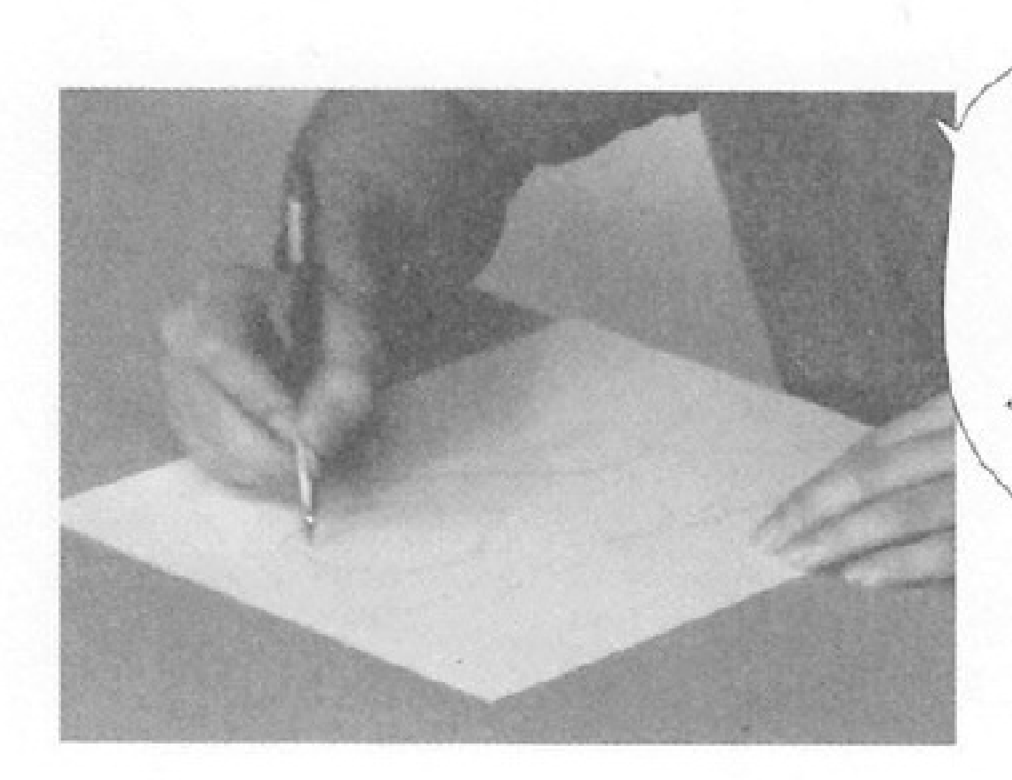

腰——臀部到腿在正面的角度连接得很顺畅。



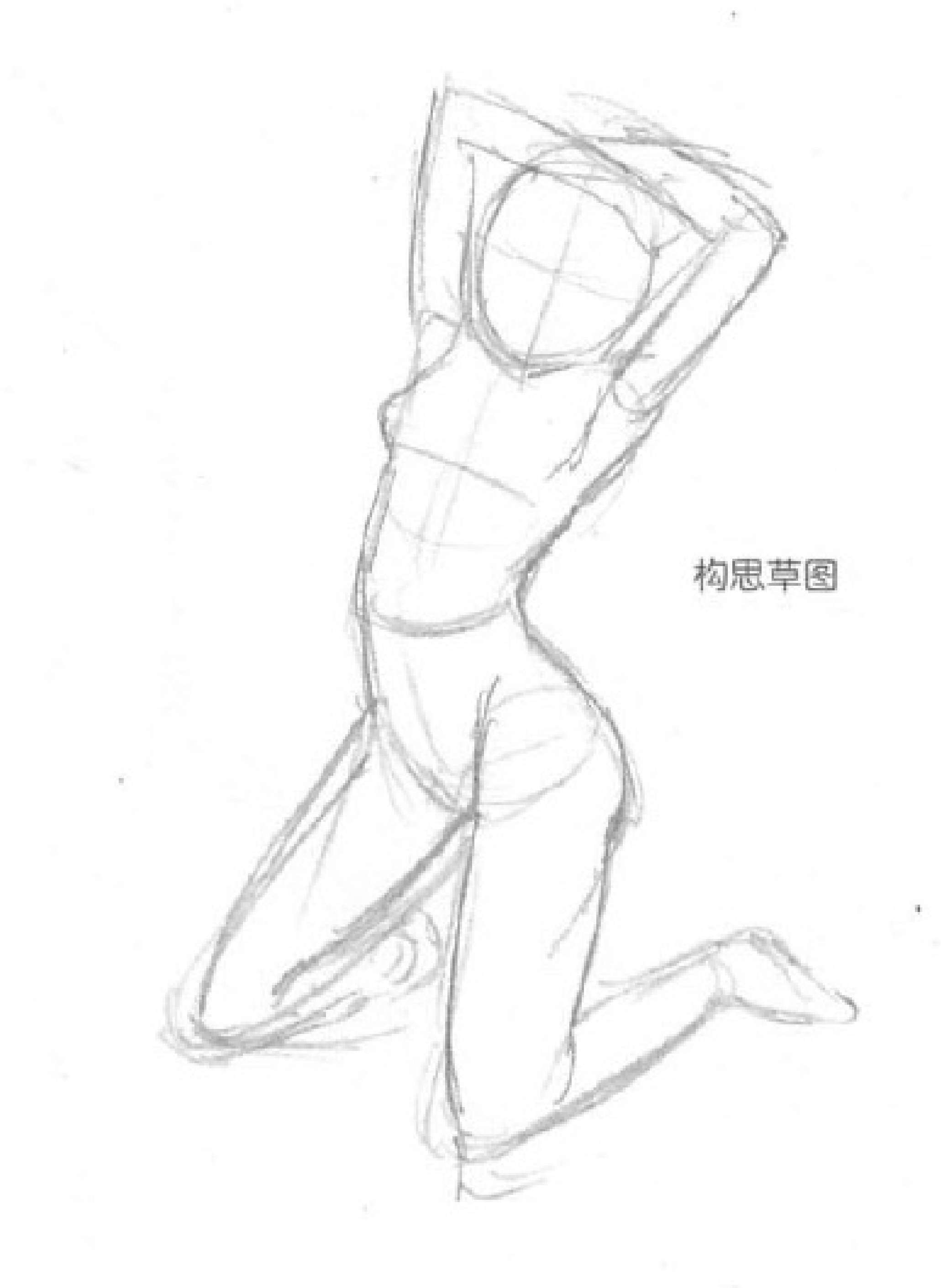
完成．增加体态感．增加尾巴状得头发，并画成左右非对称的，增加了角色的动感。

3 半身像

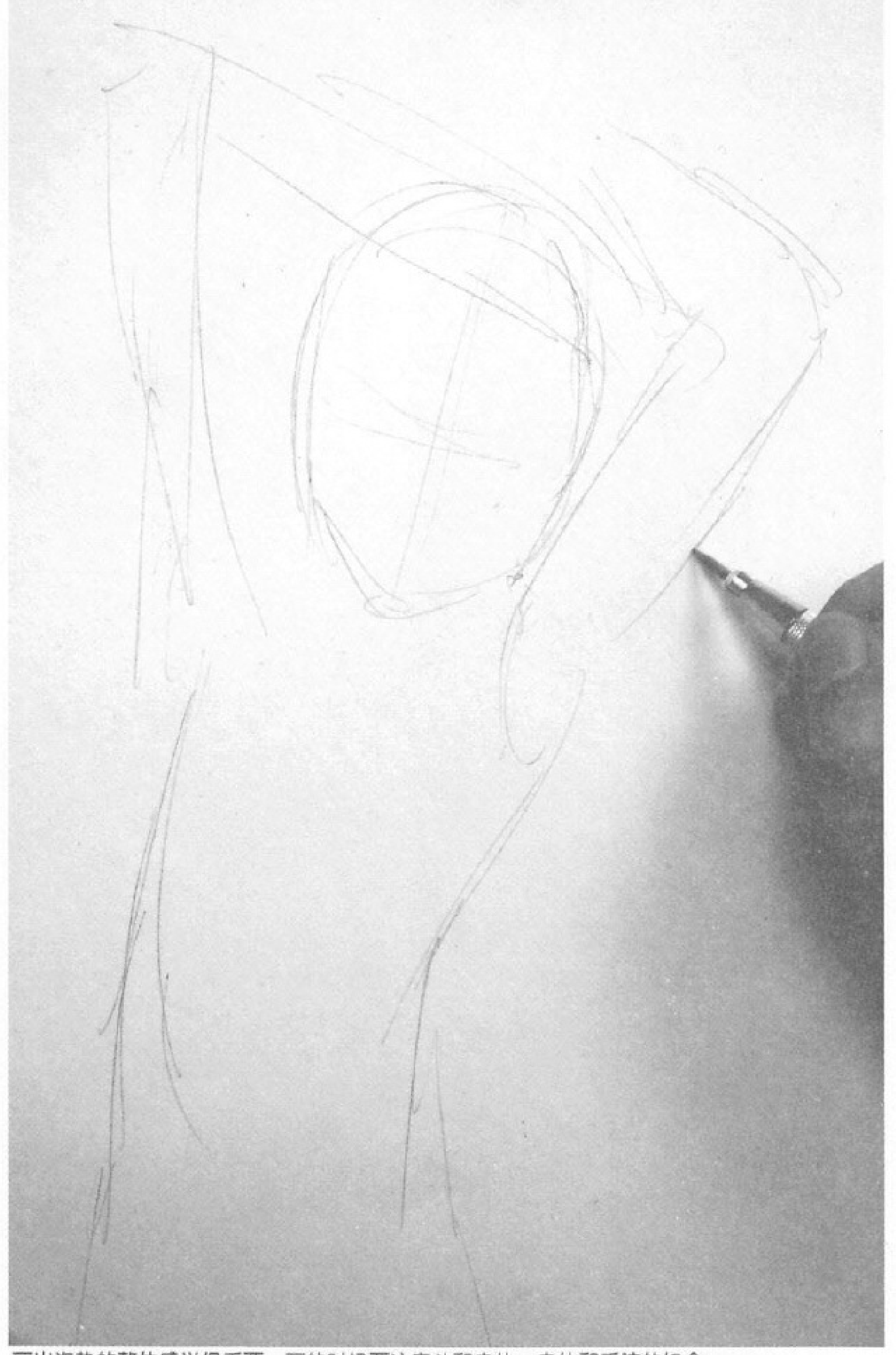
以明确展示角色的面部和身体为目的的时候采用。如果纸的大小相同，半身像会比肖像的冲击力要大。



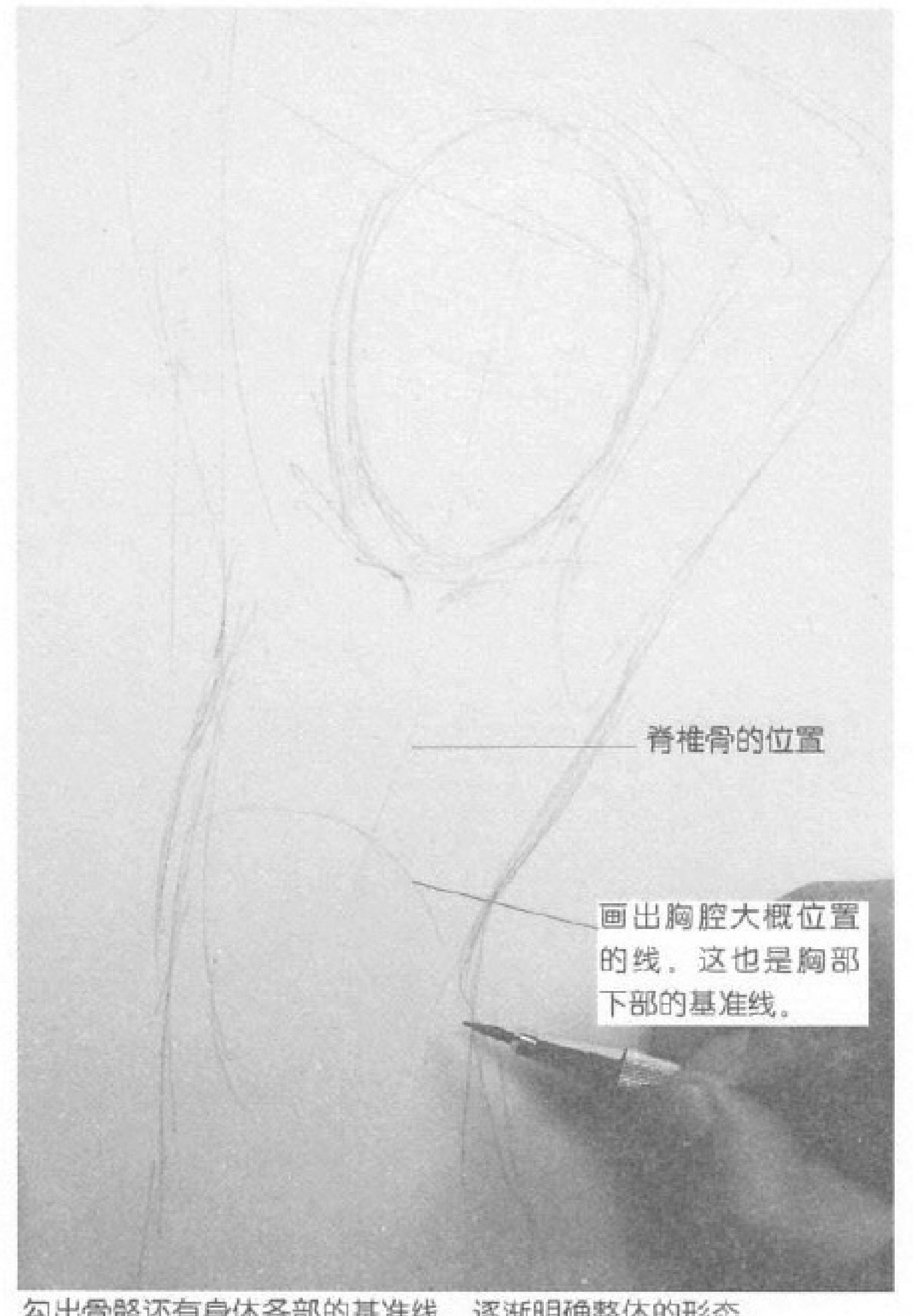
"要画这样姿势的半身像"。画的时候脑子里要有这样的设想。



画出姿势的大概框架



画出姿势的整体感觉很重要。画的时候要注意头和身体、身体和手腕的组合。

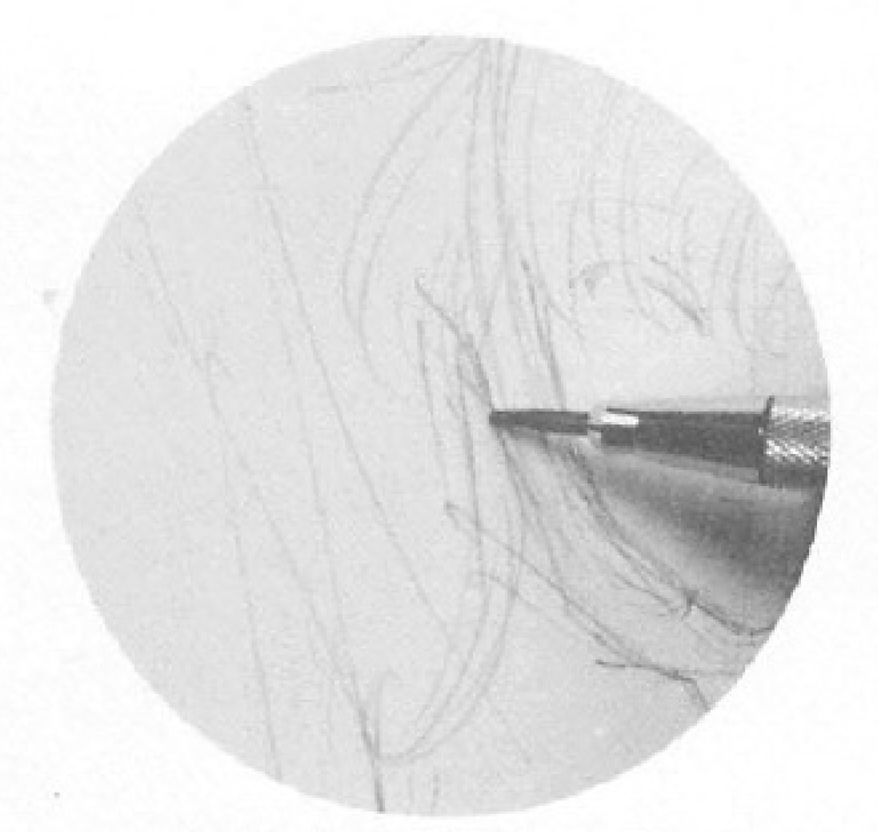


勾出骨骼还有身体各部的基准线，逐渐明确整体的形态。

画出面部和肩膀



从面部和头发开始画起吧。



锁骨和肩膀连在一起。画的时候要意识到锁骨和肩膀连接的结构。



画出肩膀然后是锁骨。

胳膊的根部轮廓是椭圆形。



胳膊的线要用柔软的曲线来画。

身体的轮廓线

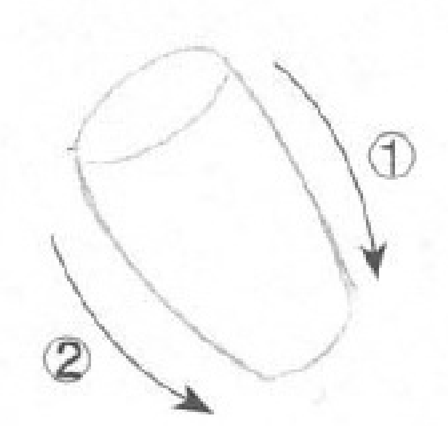
与胸部连接的线



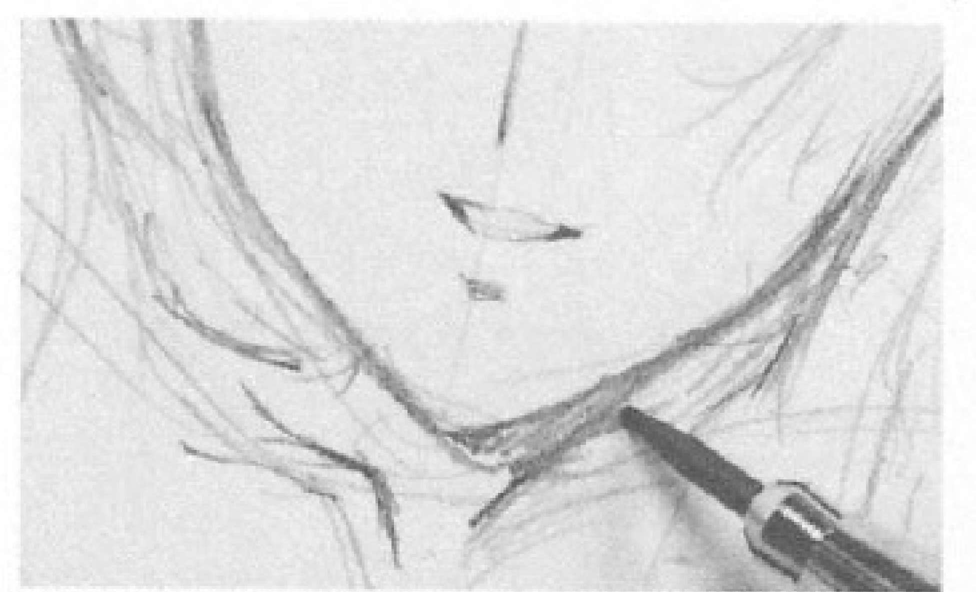
加上与胸部连接的线，画出腋下部分的立体感。

抓住胳膊以及面部的形态

画出胳膊。利用圆筒的原则抓住形态。



圆筒的原则，拉出①的线后再画②的线。



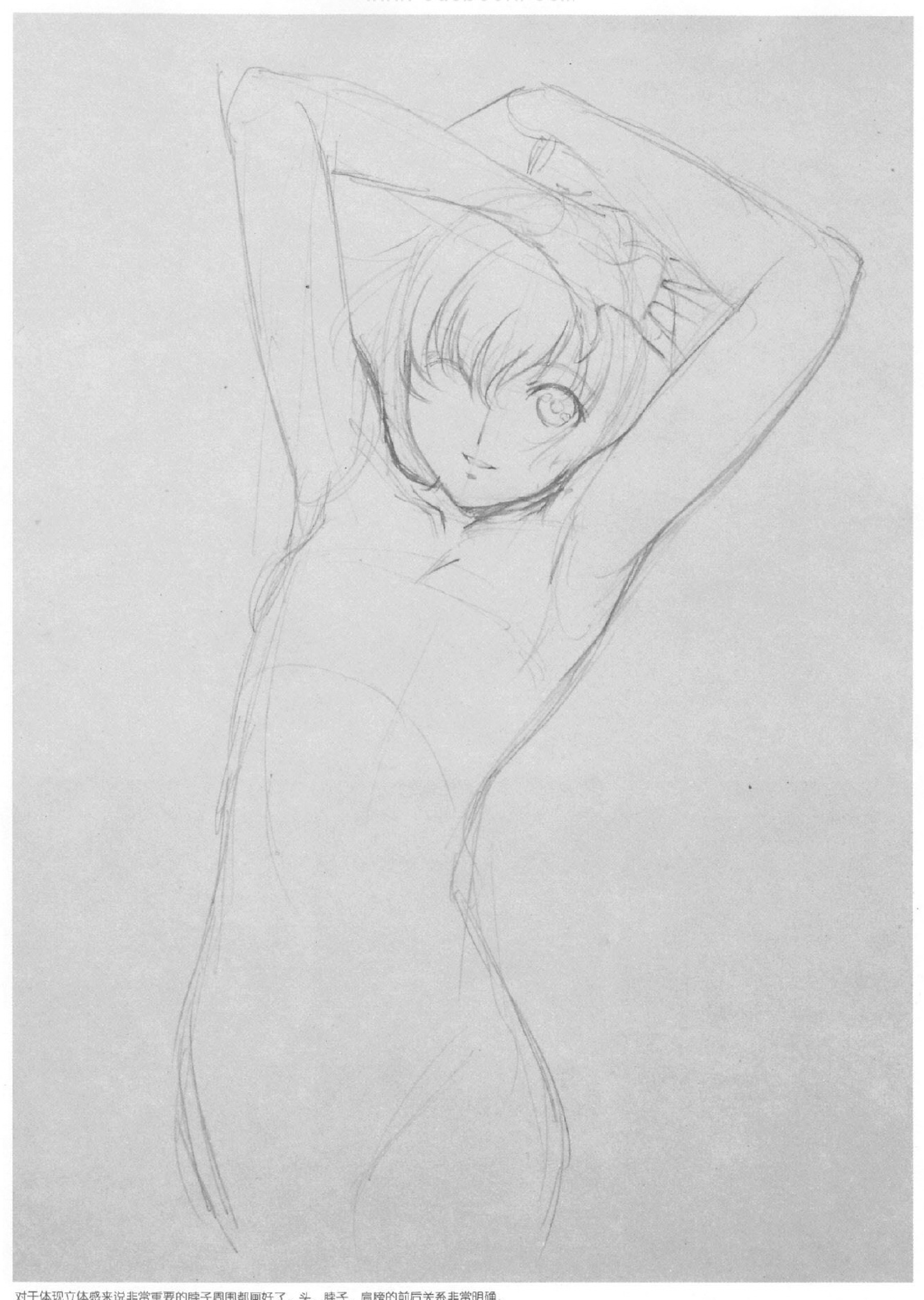
画出与锁骨相连的脖子的筋，这样可以进一步衬托出面部。



头发画成穗状的。



为了体现出那种自然飘逸的感觉，一绺一绺的头发不能画成均等的。

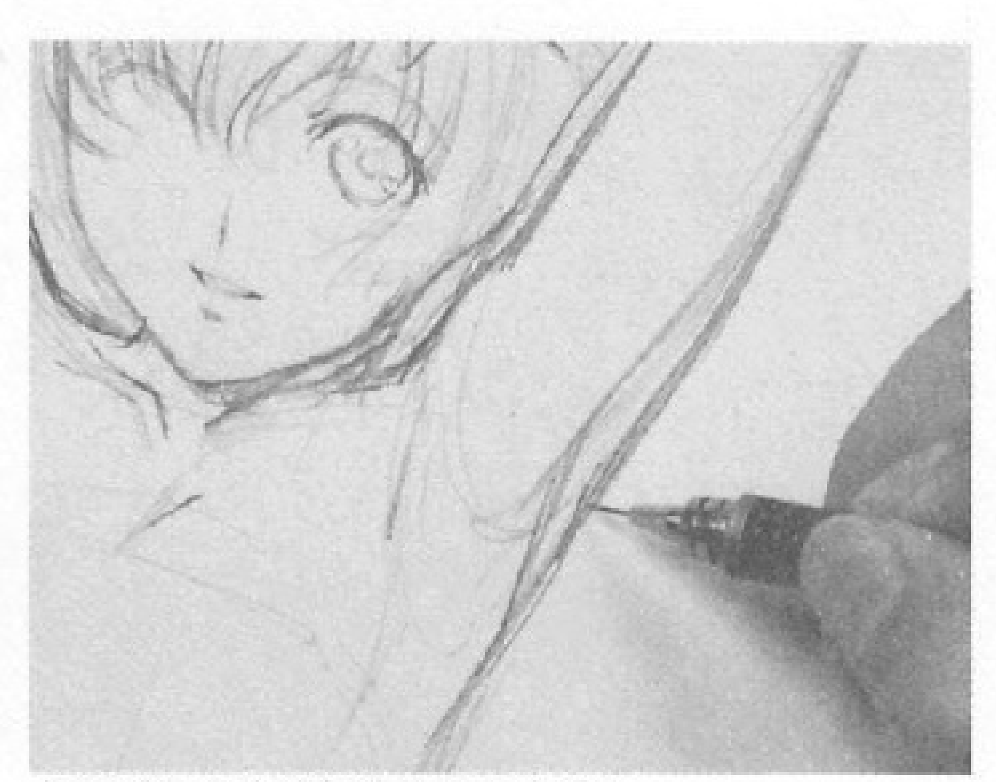


对于体现立体感来说非常重要的脖子周围都画好了。头、脖子、肩膀的前后关系非常明确。

上半身的调整——整理线条并进行修整



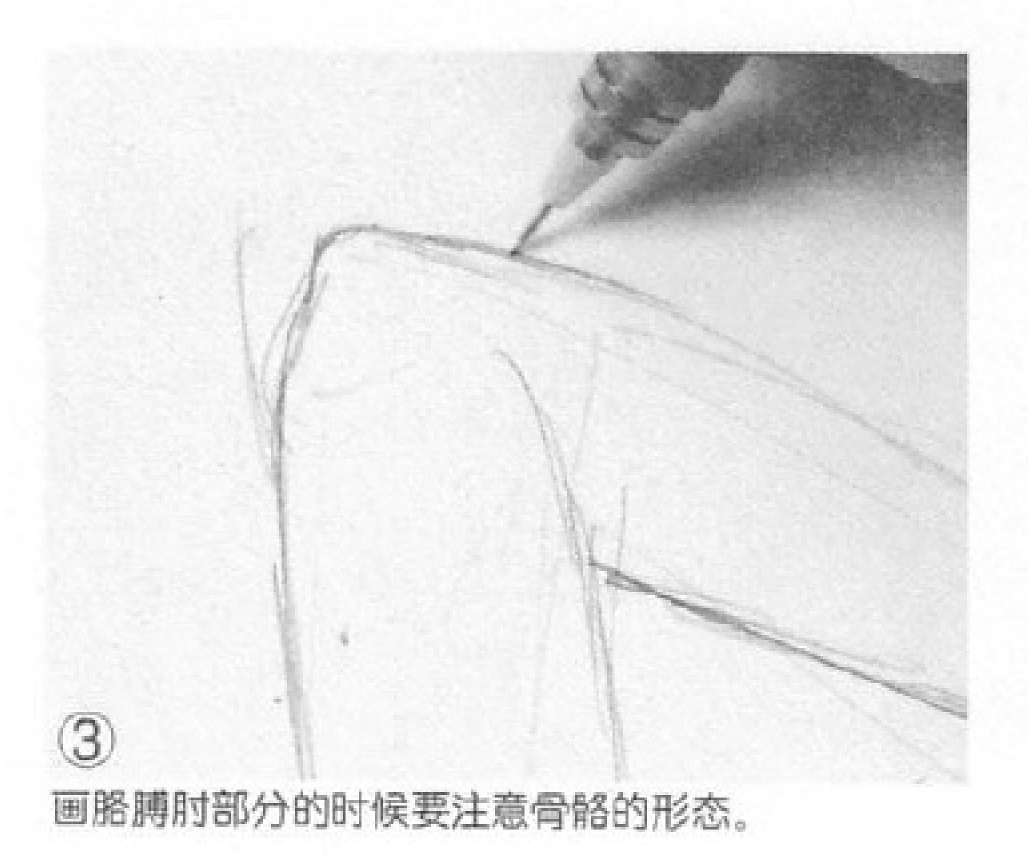
① 延长胳膊的线，并确认线条与身体部分相连。



将胳膊与肩连接部位修整得自然些。



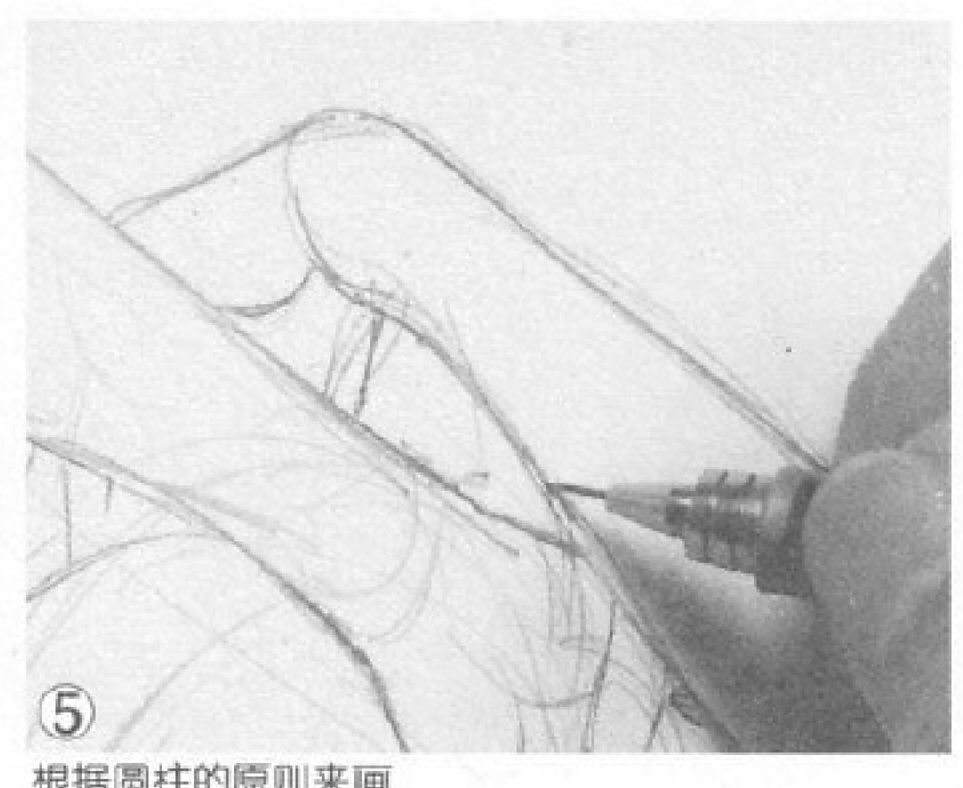
② 用橡皮擦干净后，将头发画细。



③ 画胳膊肘部分的时候要注意骨骼的形态。

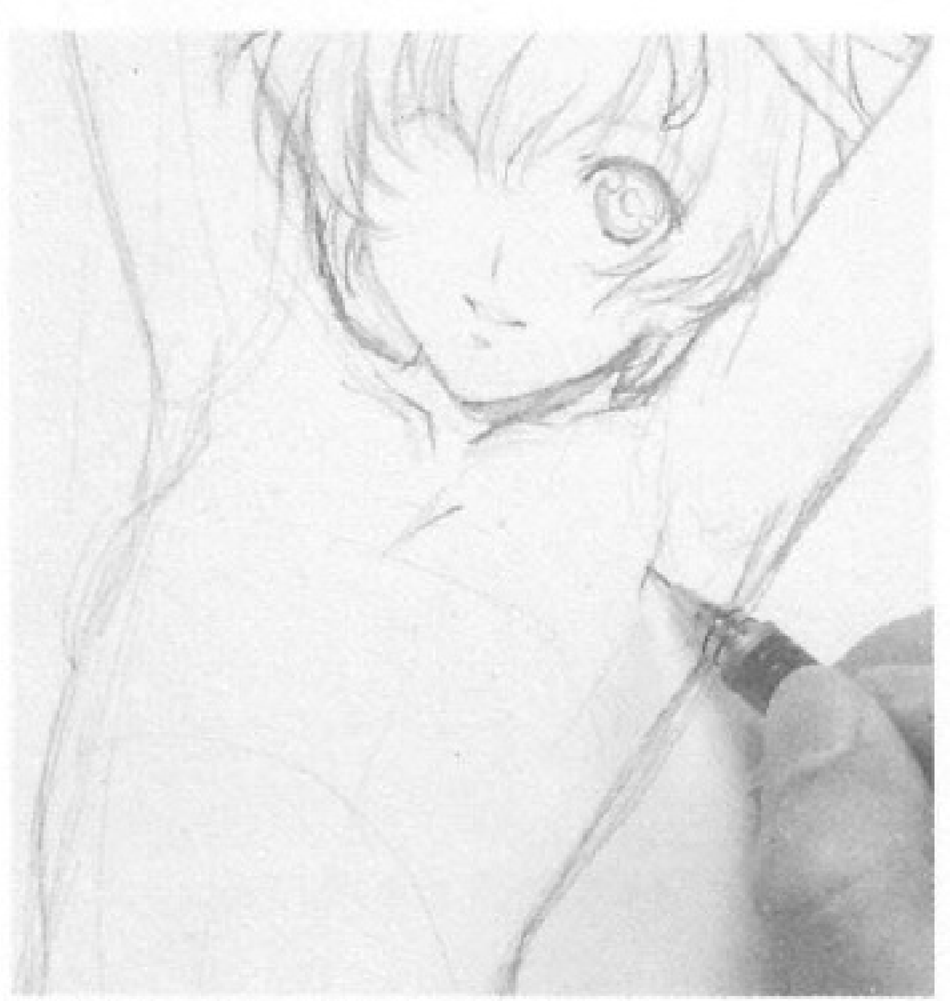


④ 从隐藏在手腕下面的手指画起。



⑤ 根据圆柱的原则来画。

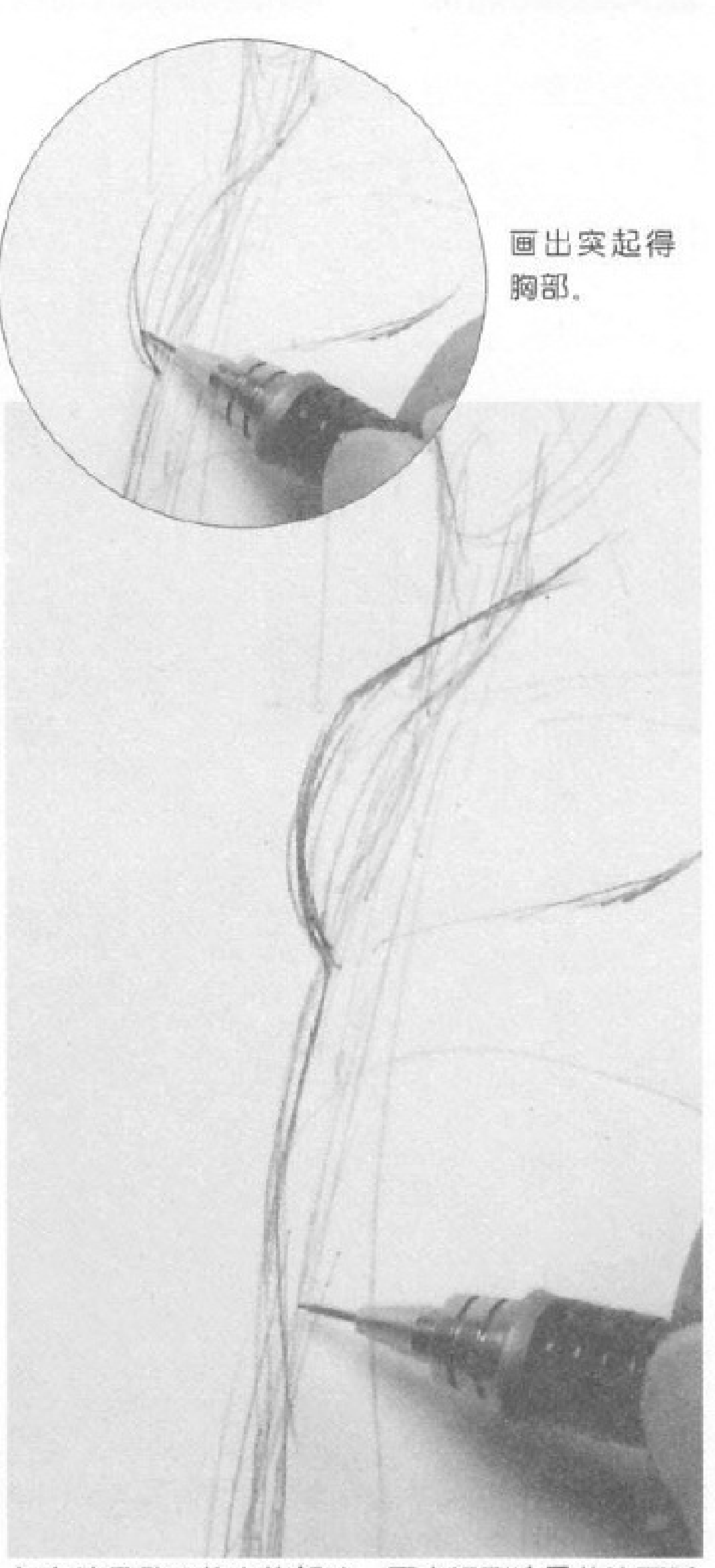
画出从身体到腿部的部分



胸部实起的起始点的线，与腋下相连。



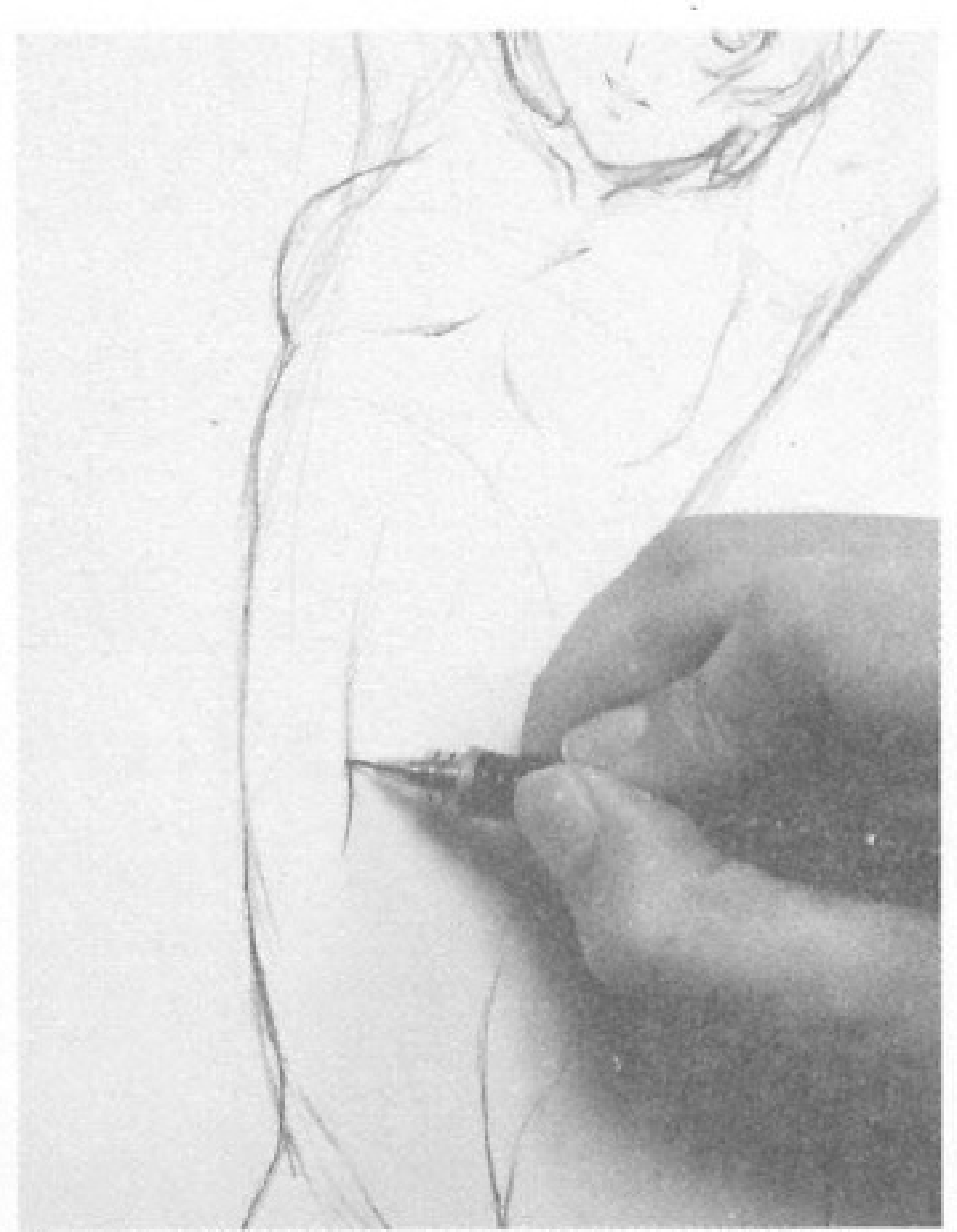
找到胸部的球形。画的时候要意识到圆形的存在来拉曲线。



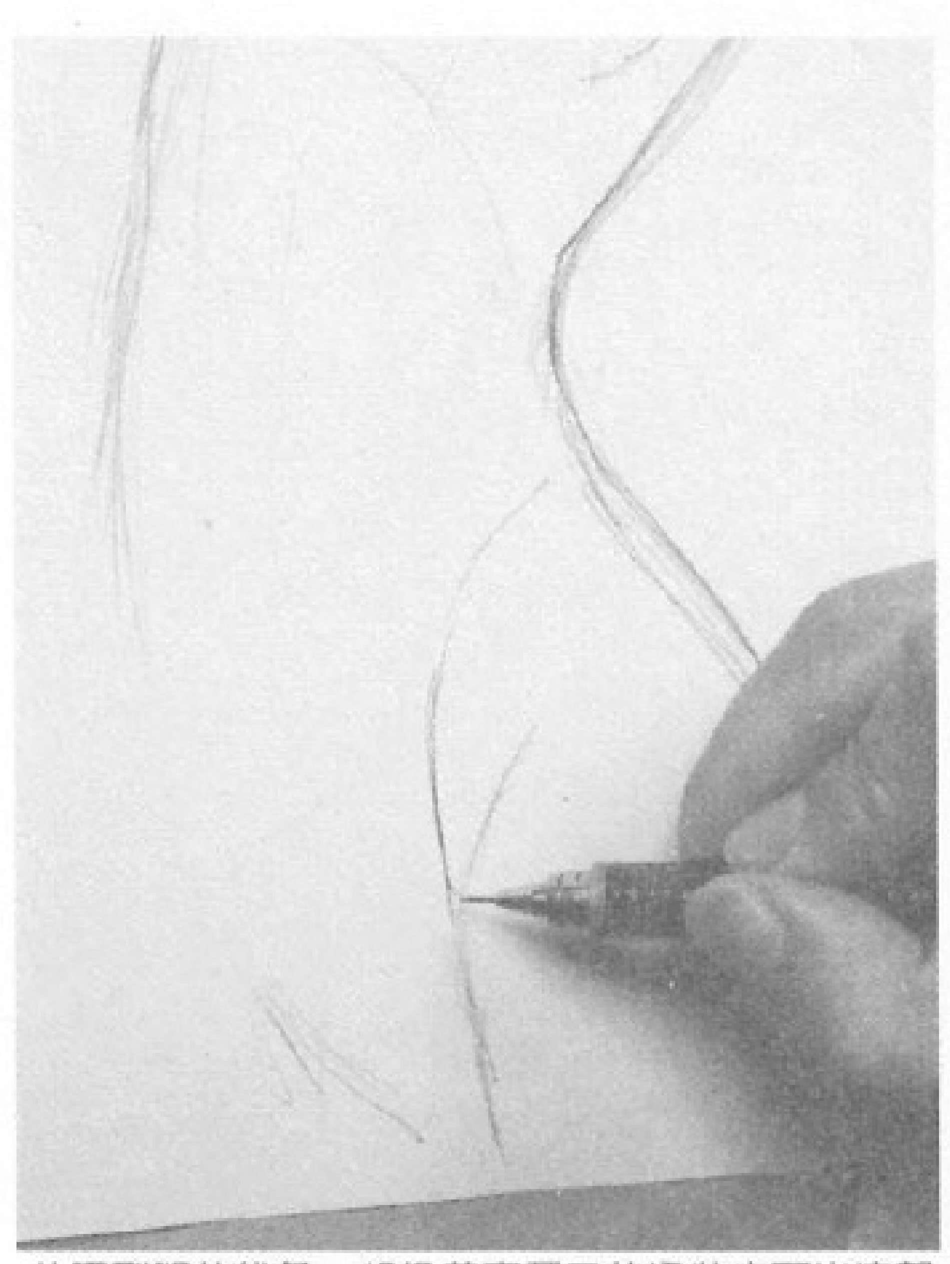
包在肋骨外面的皮的部分。要意识到这是从腋下延伸出来的线。



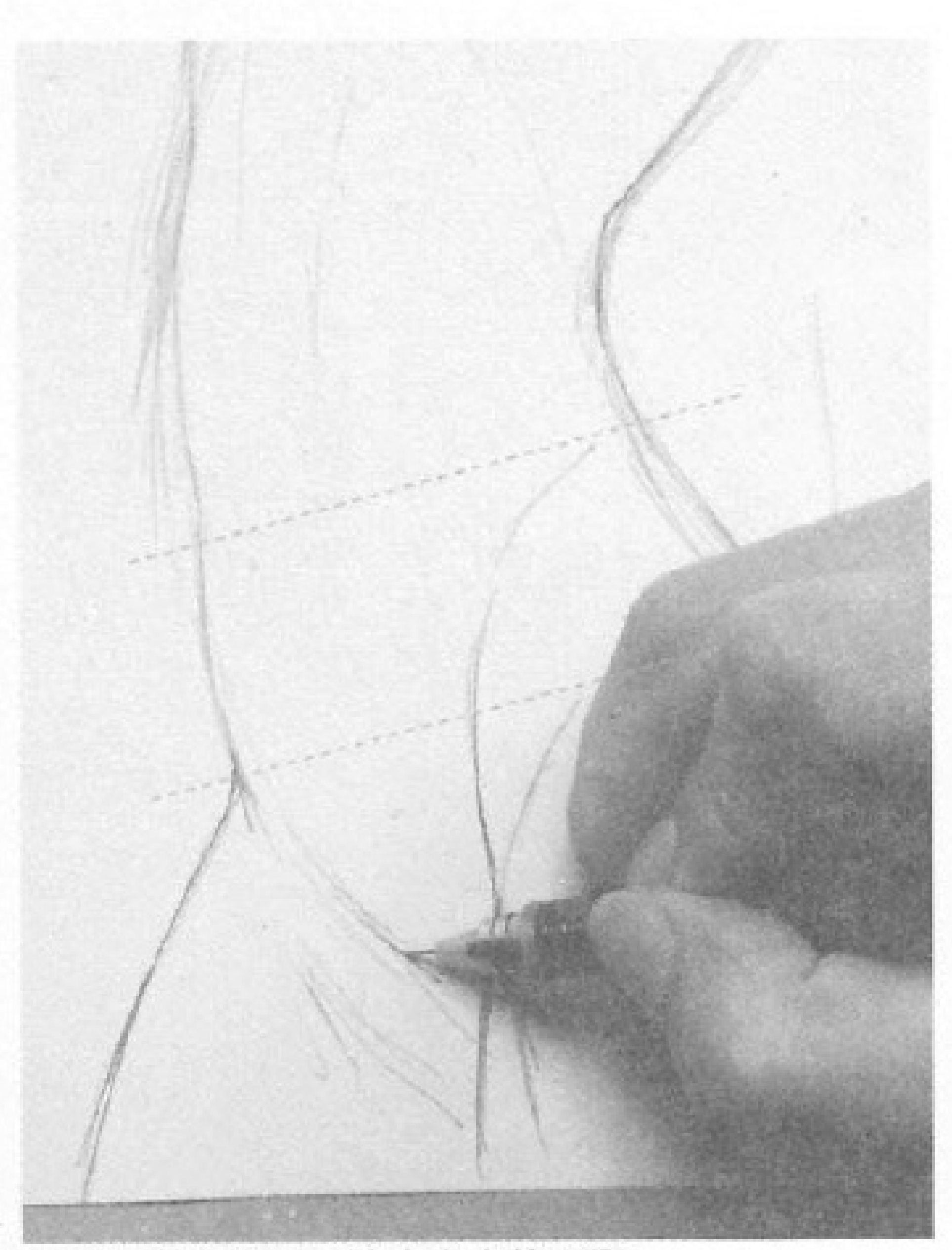
腰部的曲线从肋骨下端内收，到臀部为止都是柔和的曲线。



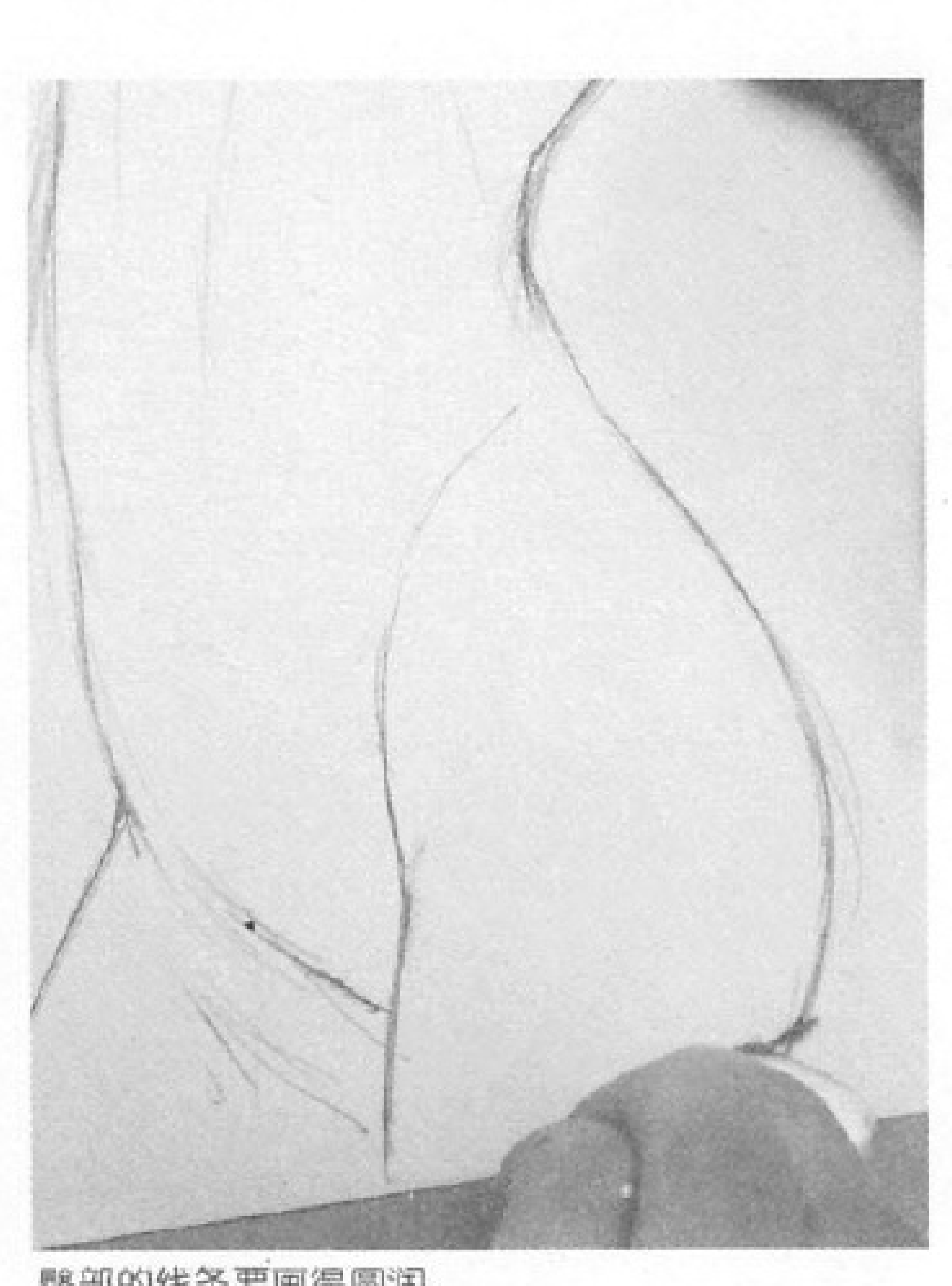
非常柔软的S形曲线，体现出腹部柔和的起伏感。



从腰到腿的线条。想像着高开叉的泳装来画出这部分的轮廓。

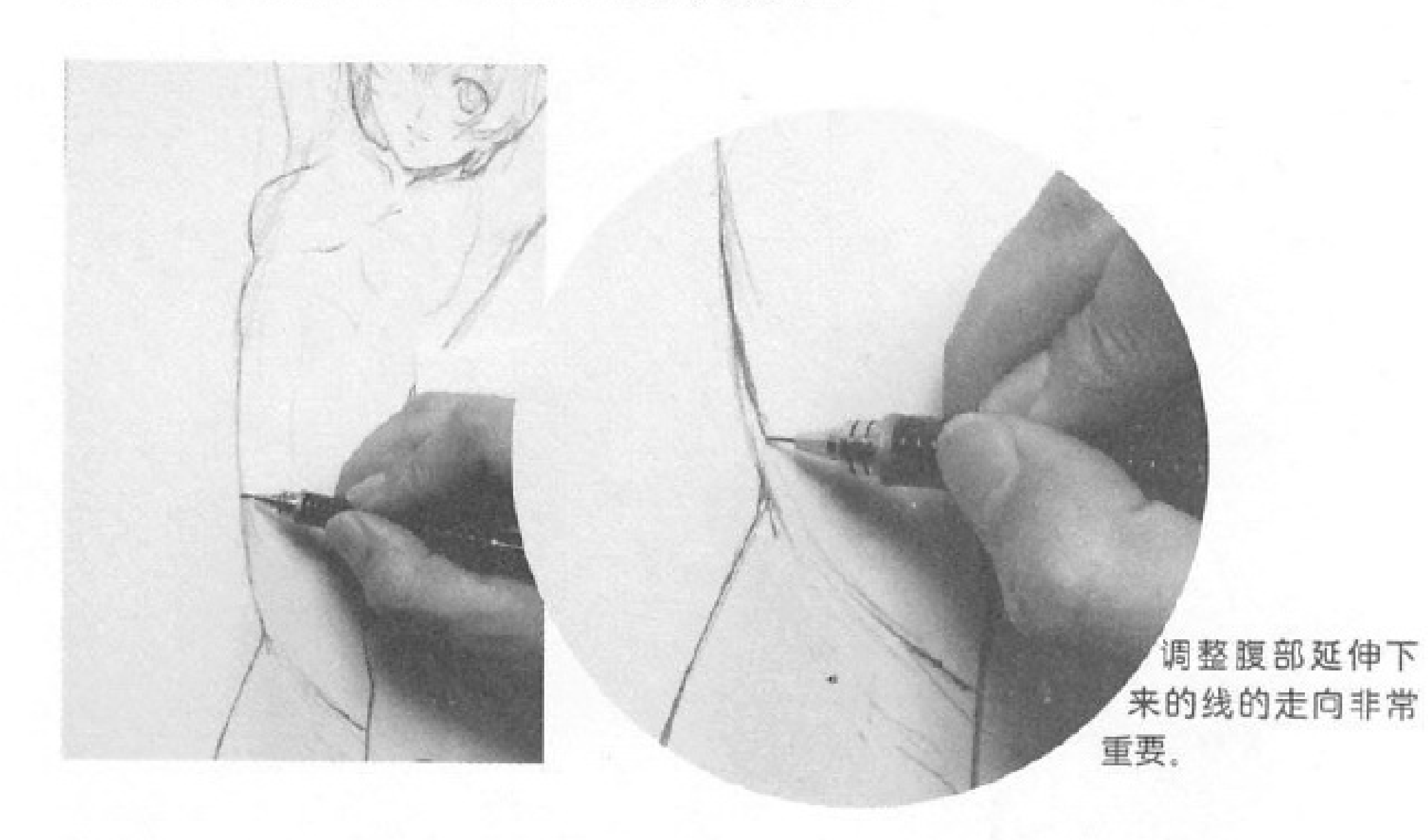


画右腿的腿根时要注意左右的平衡。

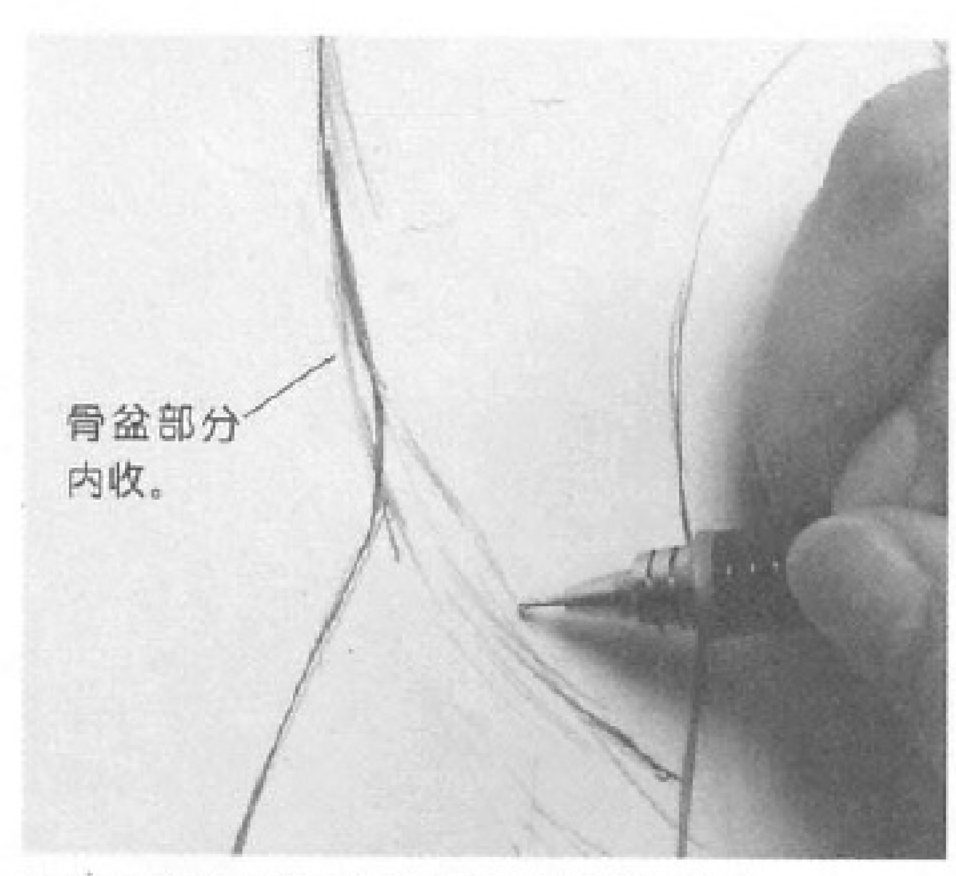


臀部的线条要画得圆润。

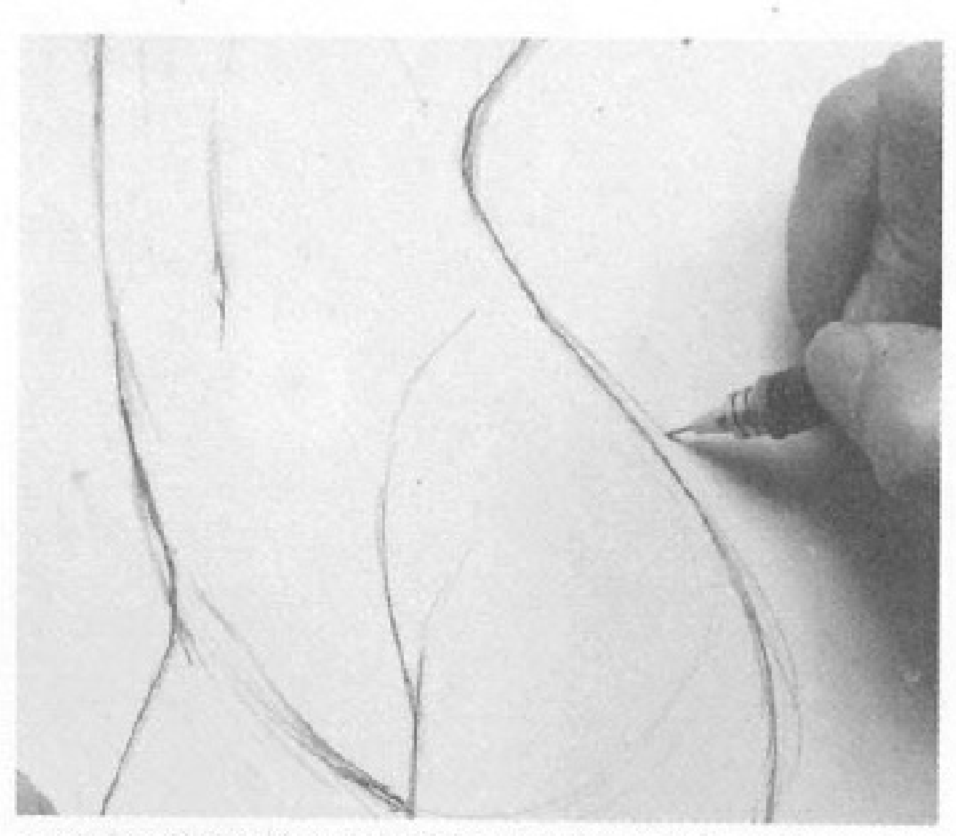
腰周围的调整——整理线条并修正



调整腹部延伸下来的线的走向非常重要。



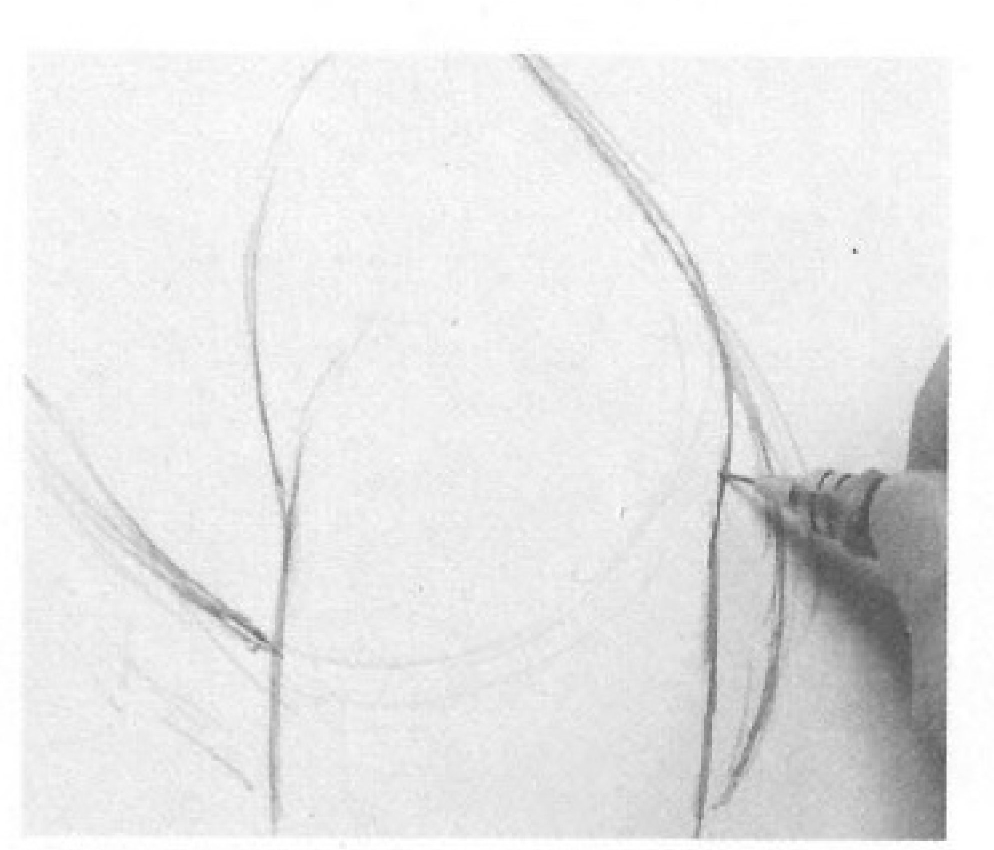
高开叉泳装的线条衬托出下腹部的立体感。



下腹部到腿根的立体感通过泳装的线条可以明确地表现出来，对臀部的形态进行修整。



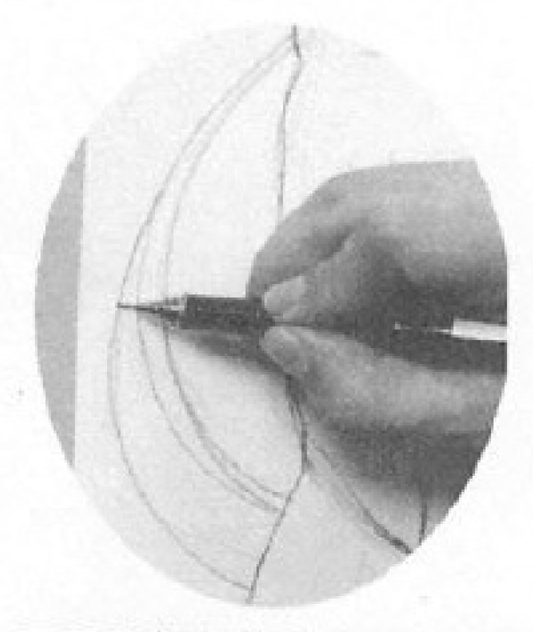
将大腿根减细，这样腿部也会变细。



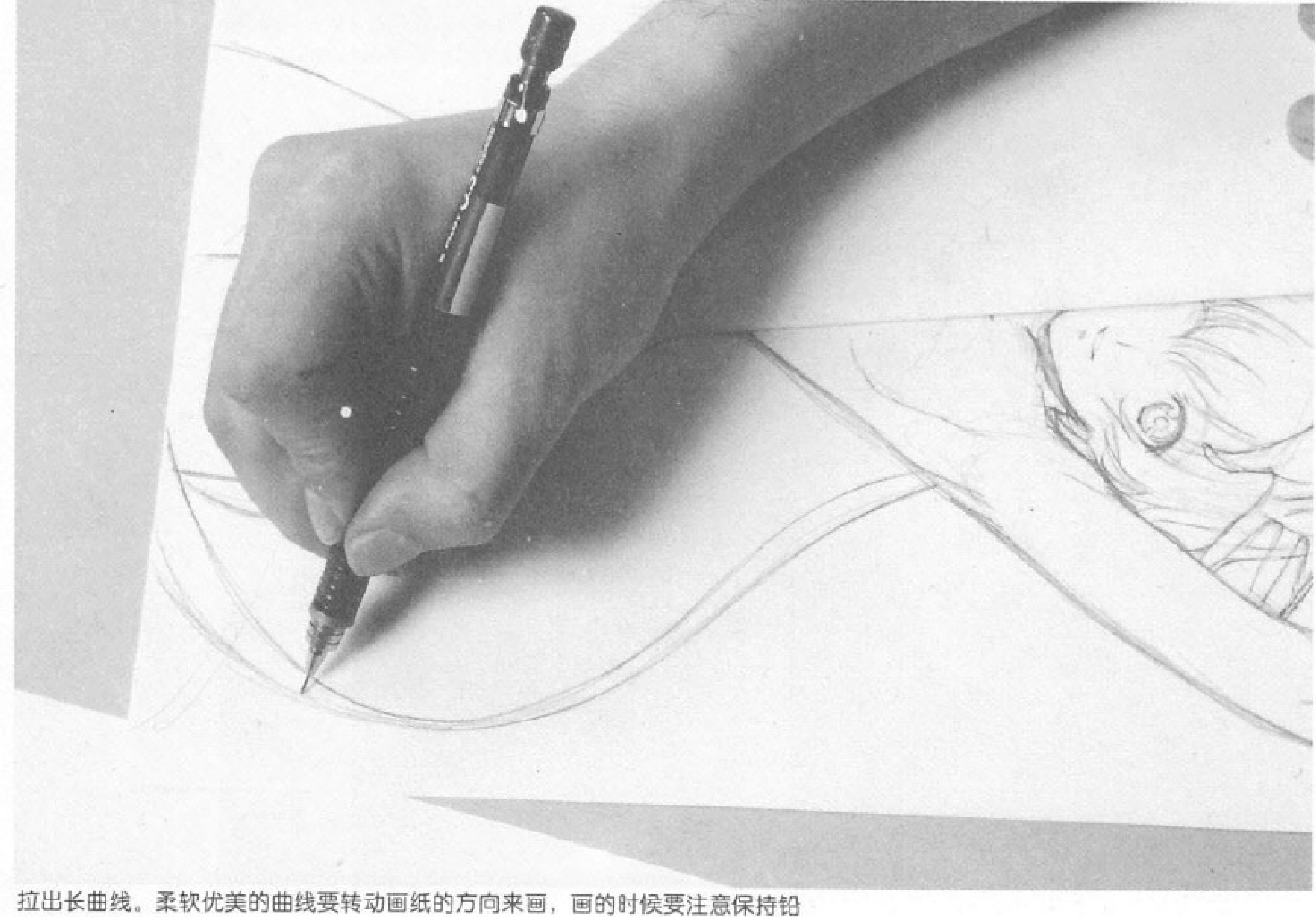
臀部和腿根的连接用柔和的内收线条来表现。这是绘制细长的腿部的要点。

尾巴状的头发以及细部描绘





画柔和细长的曲线时，铅笔要拿得远一些，并且将铅笔倒下来画。



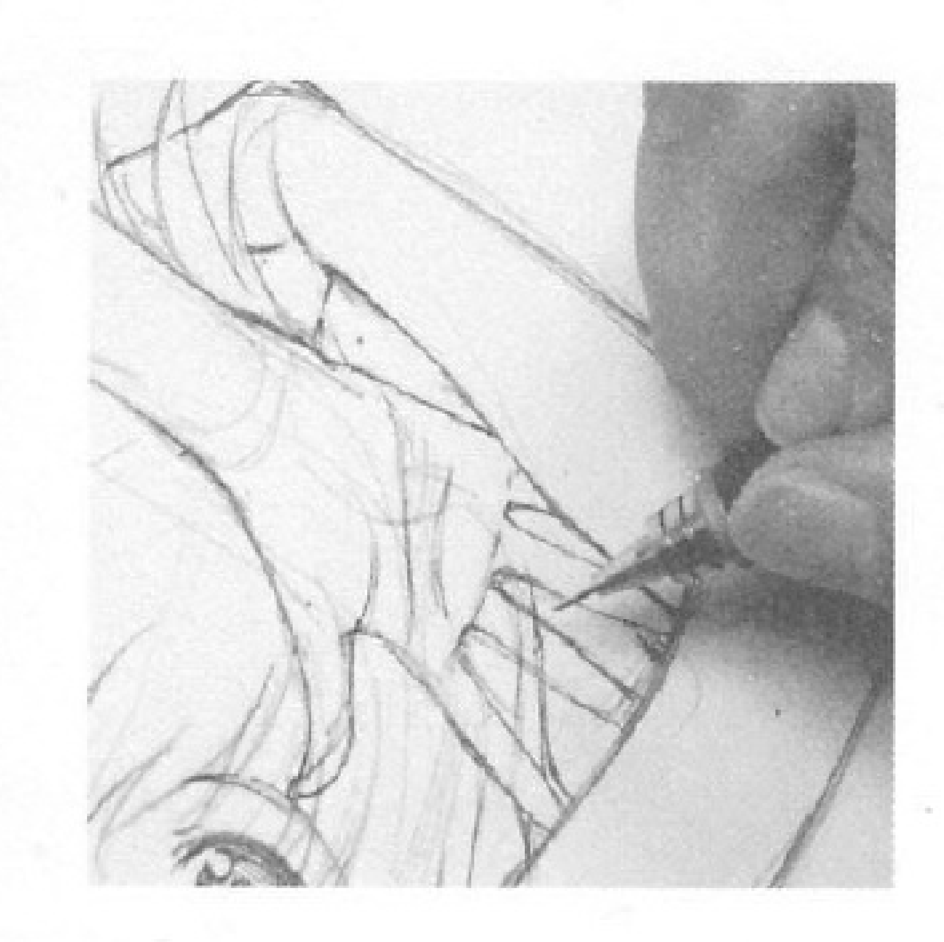
拉出长曲线。柔软优美的曲线要转动画纸的方向来画，画的时候要注意保持铅笔容易控制的角度。



即将完成。立体感强的身体也要根据圆柱的原则来画。

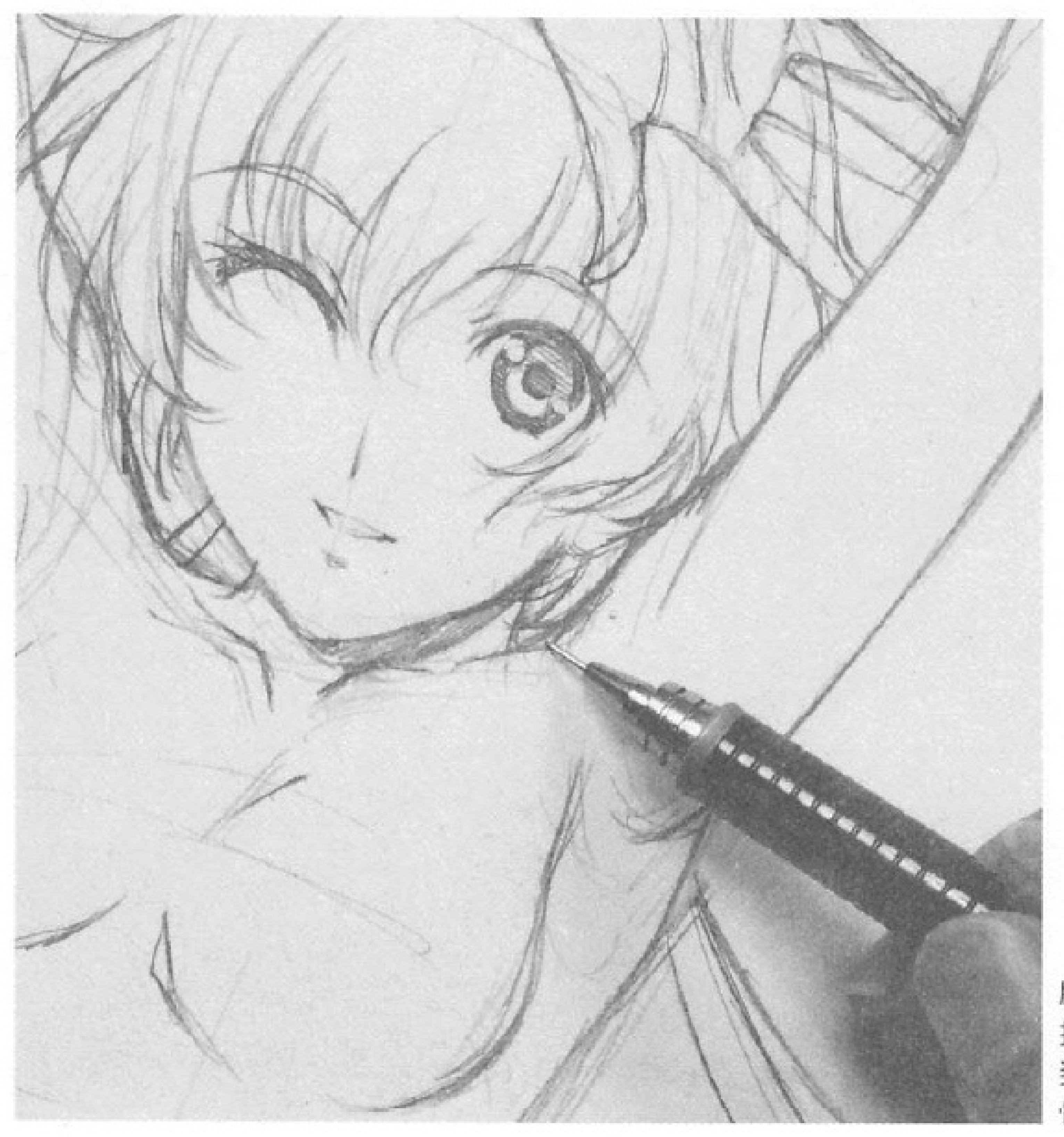
描线・橡皮和细部描绘

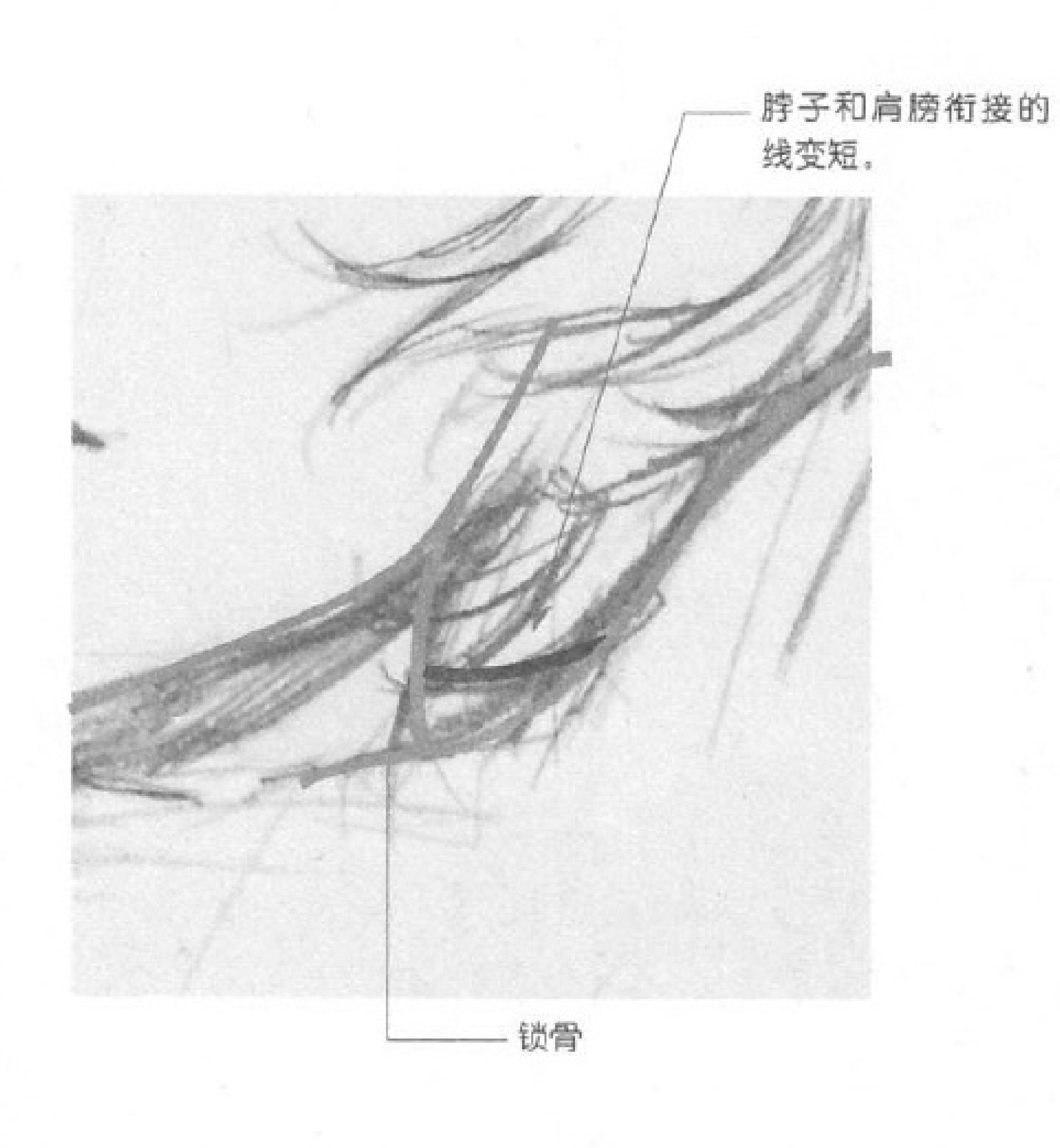




最后描绘瞳孔。离完成只有一步之遥了。

修整脖子・锁骨・肩膀衔接的部分





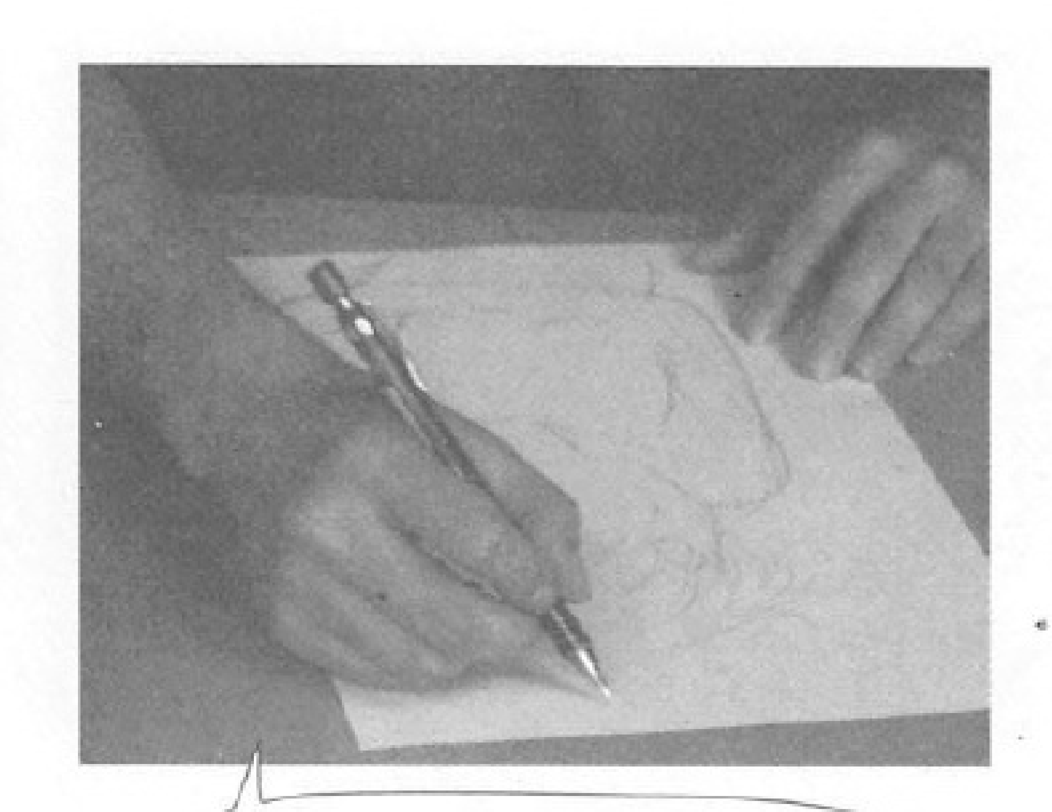
脖子、锁骨、肩膀的衔接。特别是胳膊向上抬的姿势，与肩膀处衔接的锁骨线与平常很不同。



完成。肋骨下方线条的凹陷是由于伸展动作而产生的。胸部的位置以及上半身的位置都向上提了。

4 俯视角度

角色略微向上望的姿势一般画成俯视角度来表现。因为这种角度冲击力强所以经常用作扉页画。

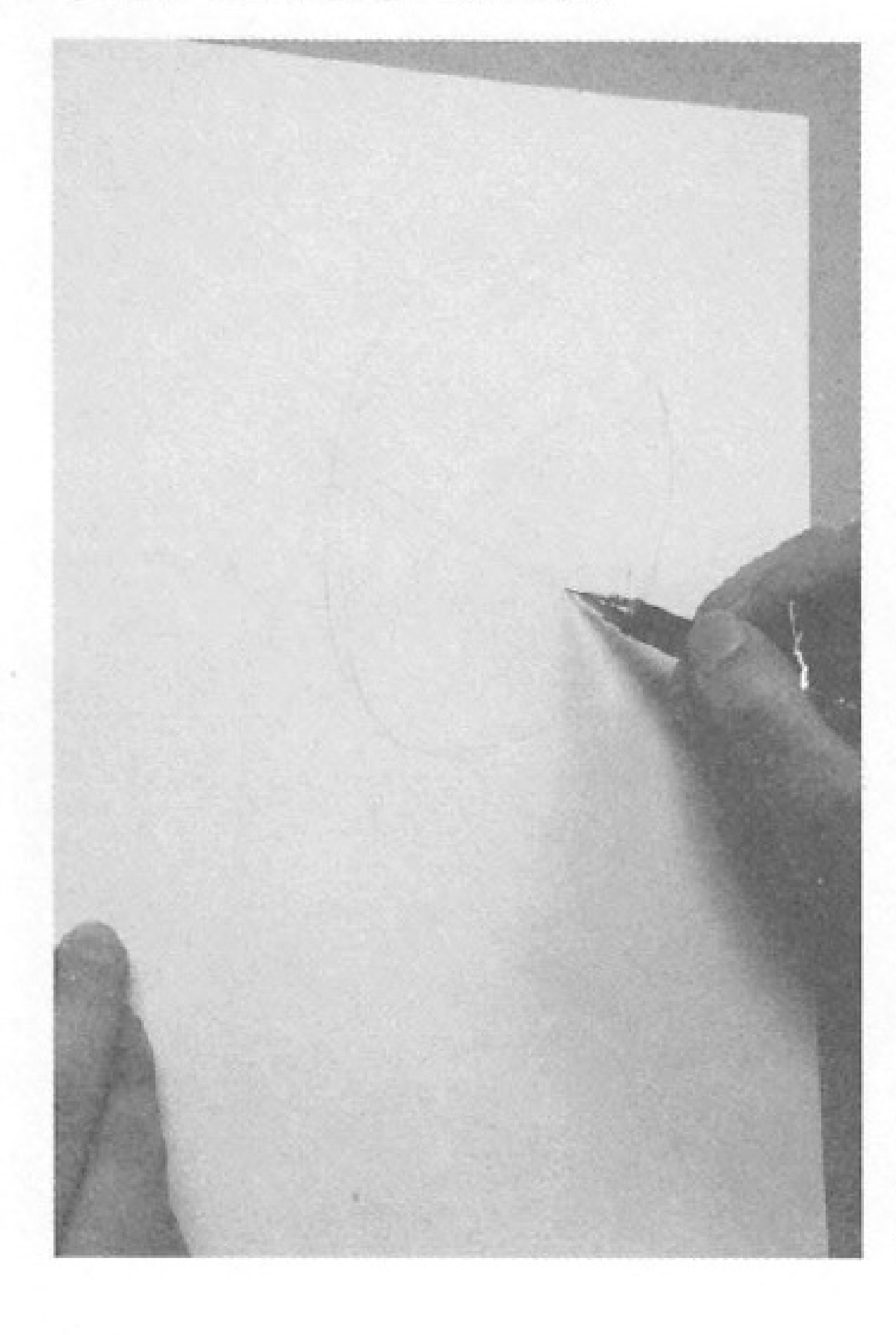


画俯视角度的时候肩膀的位置以及肩膀与头的关系很重要。画之前最好在草稿纸上画一些构思图比较好。

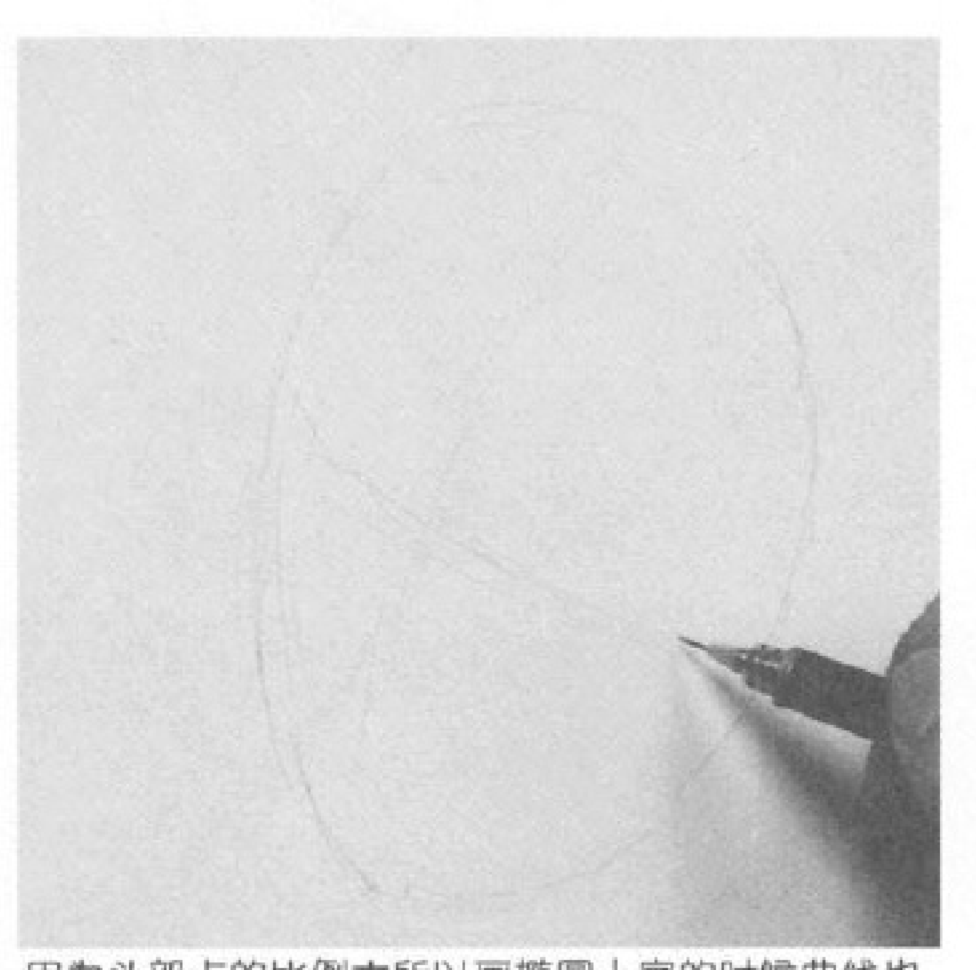


构思草图

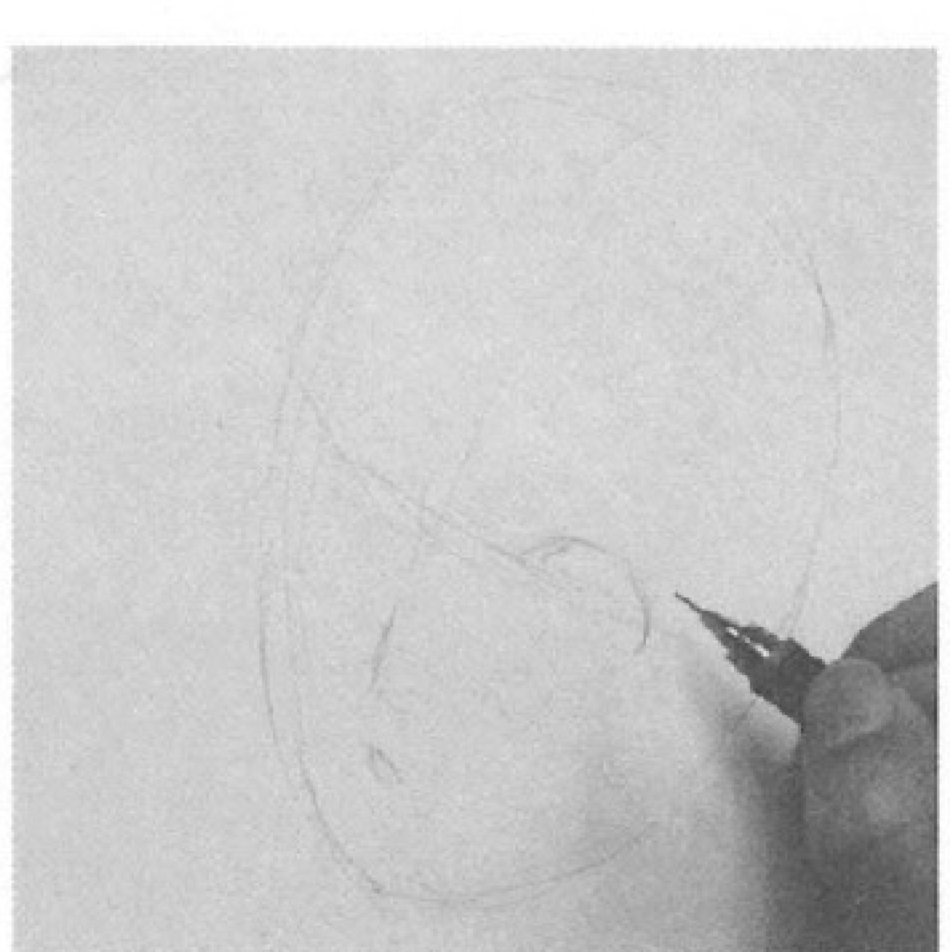
画出头部和面部的轮廓



比全身像的头部要大，所以面部的基准线要更加用心地画。



因为头部占的比例大所以画椭圆十字的时候曲线也要拉得长才行。铅笔要拿得靠后些，不要太用力地拉出长的曲线。

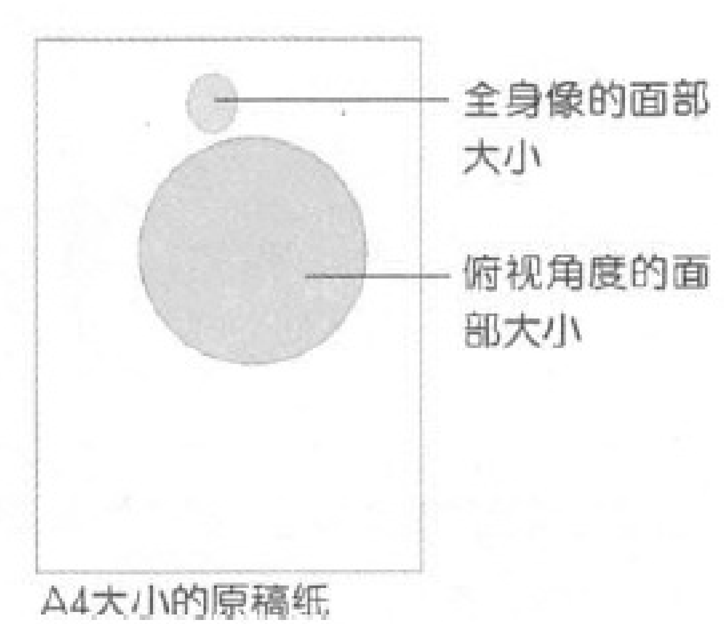


画出眼睛、鼻子、嘴巴的基准线。

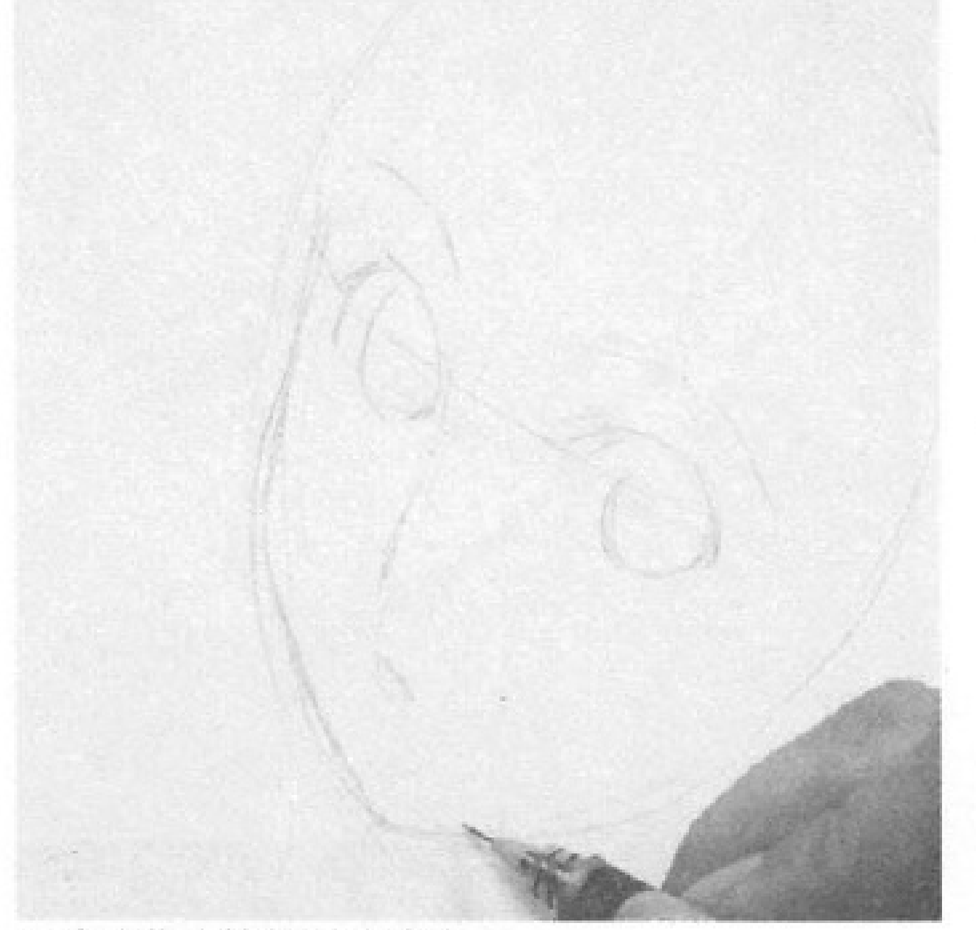


全身像

俯视角度

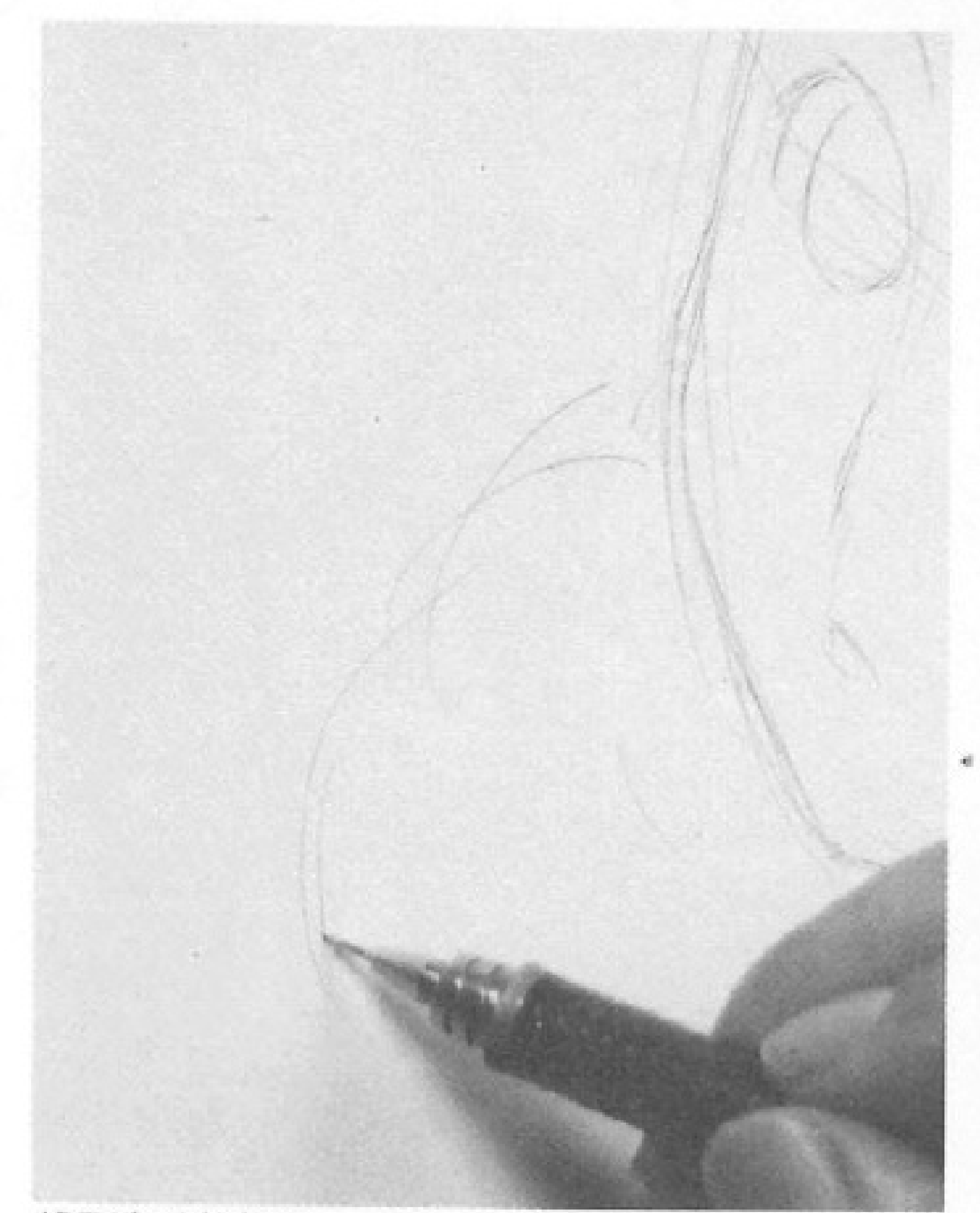


A4大小的原稿纸

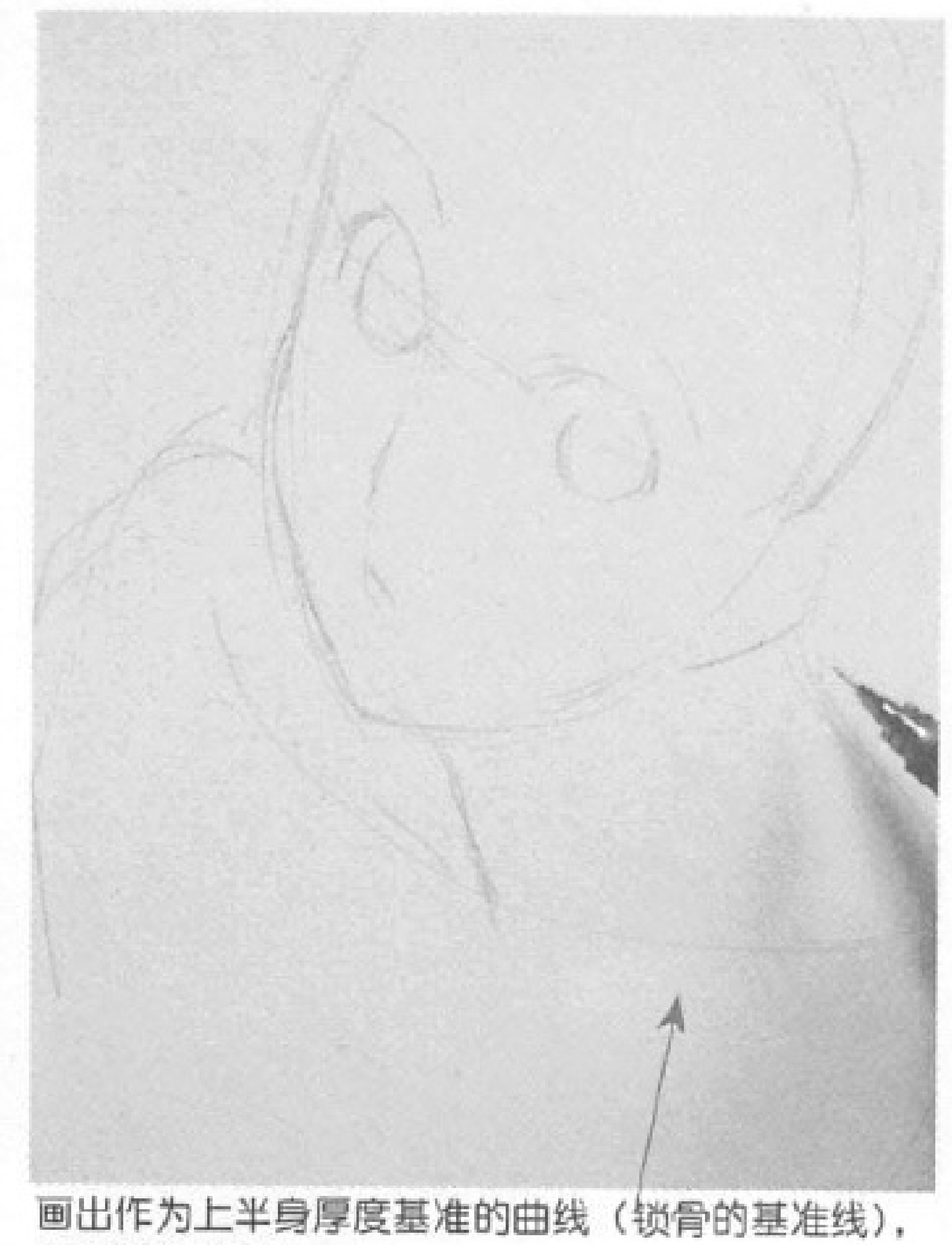


画出人物表情的大致感觉。

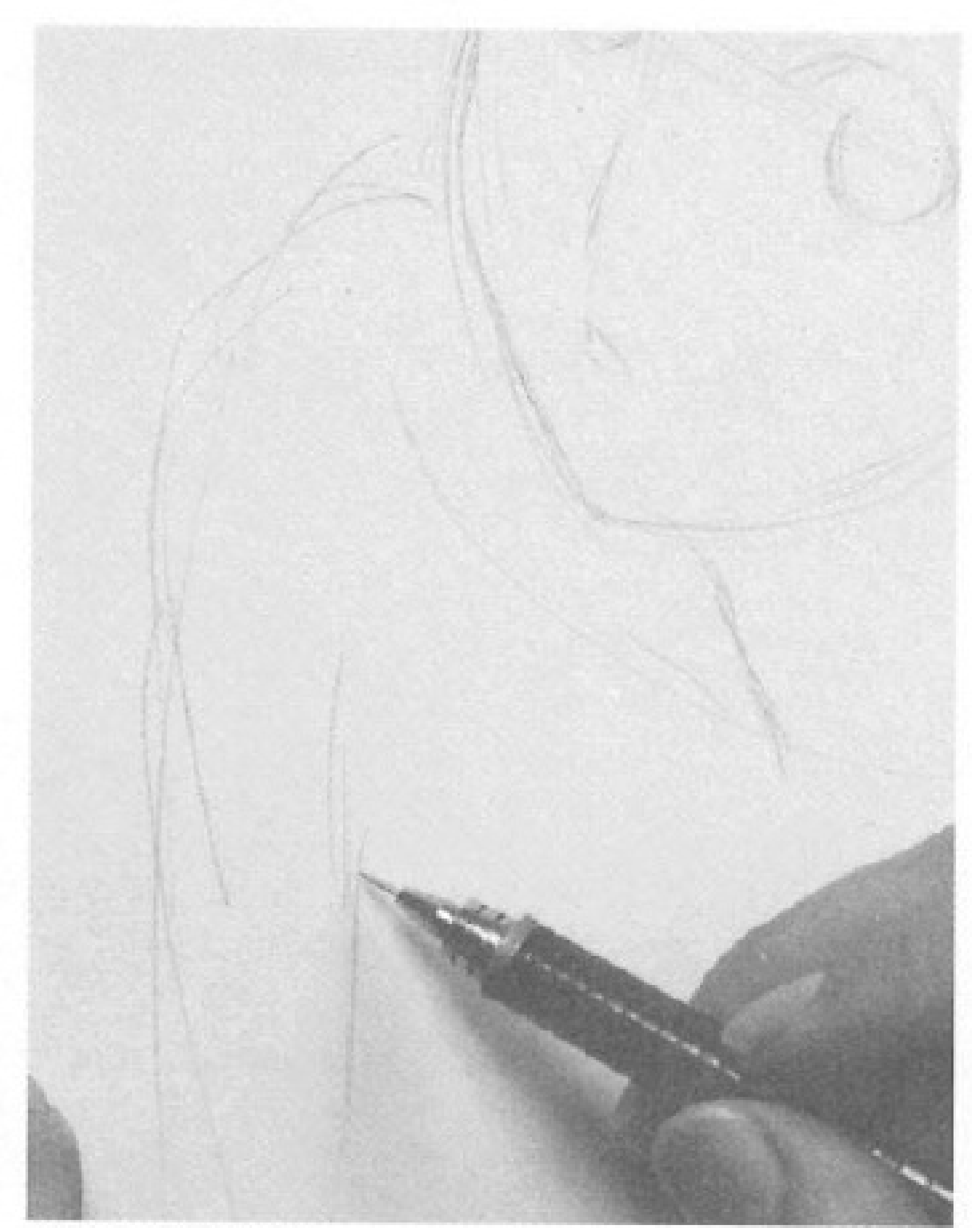
抓住从肩膀到身体的轮廓



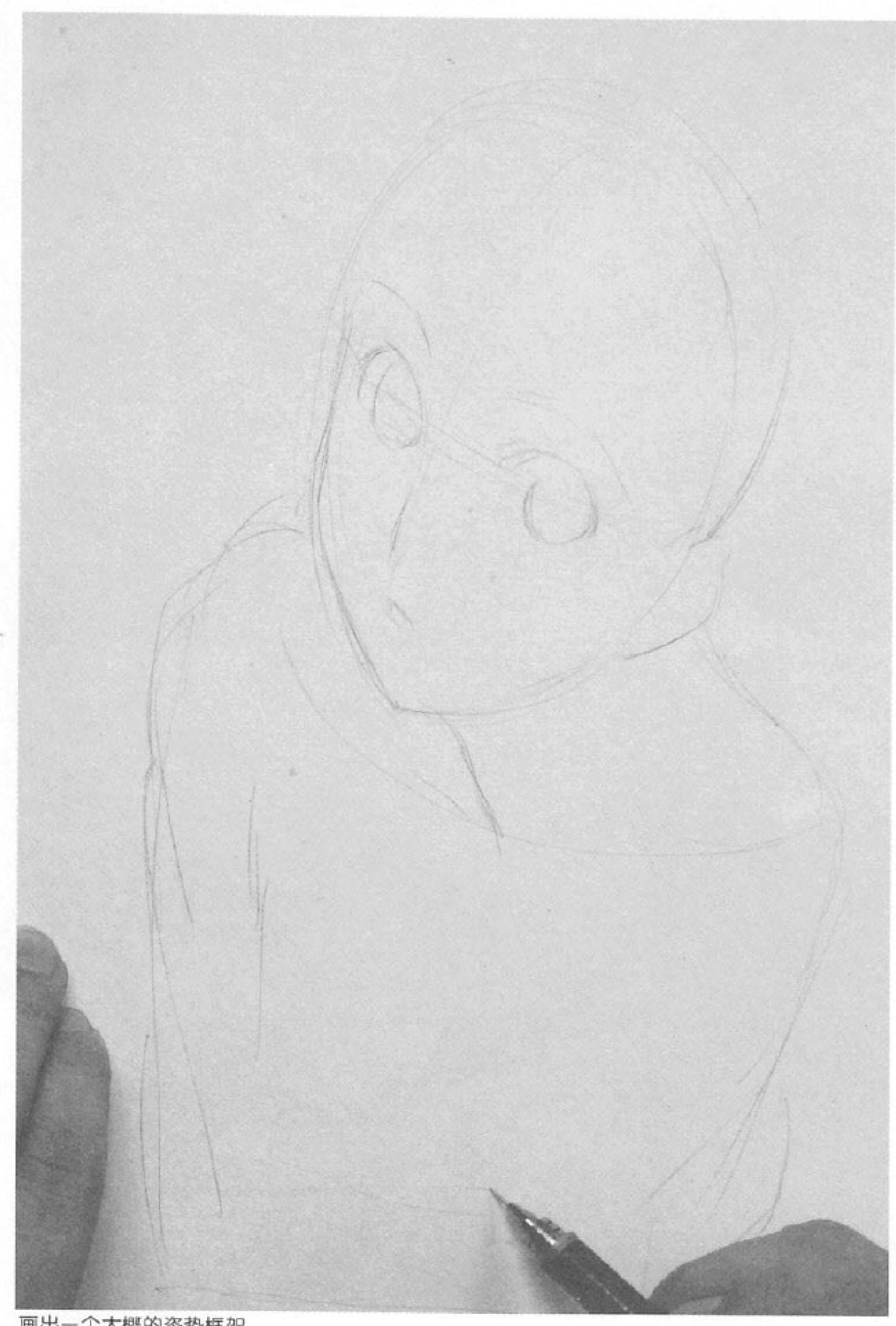
找到肩膀的轮廓。



画出作为上半身厚度基准的曲线（锁骨的基准线），抓住整体的形态。



找到胸部的轮廓。



画出一个大概的姿势框架。

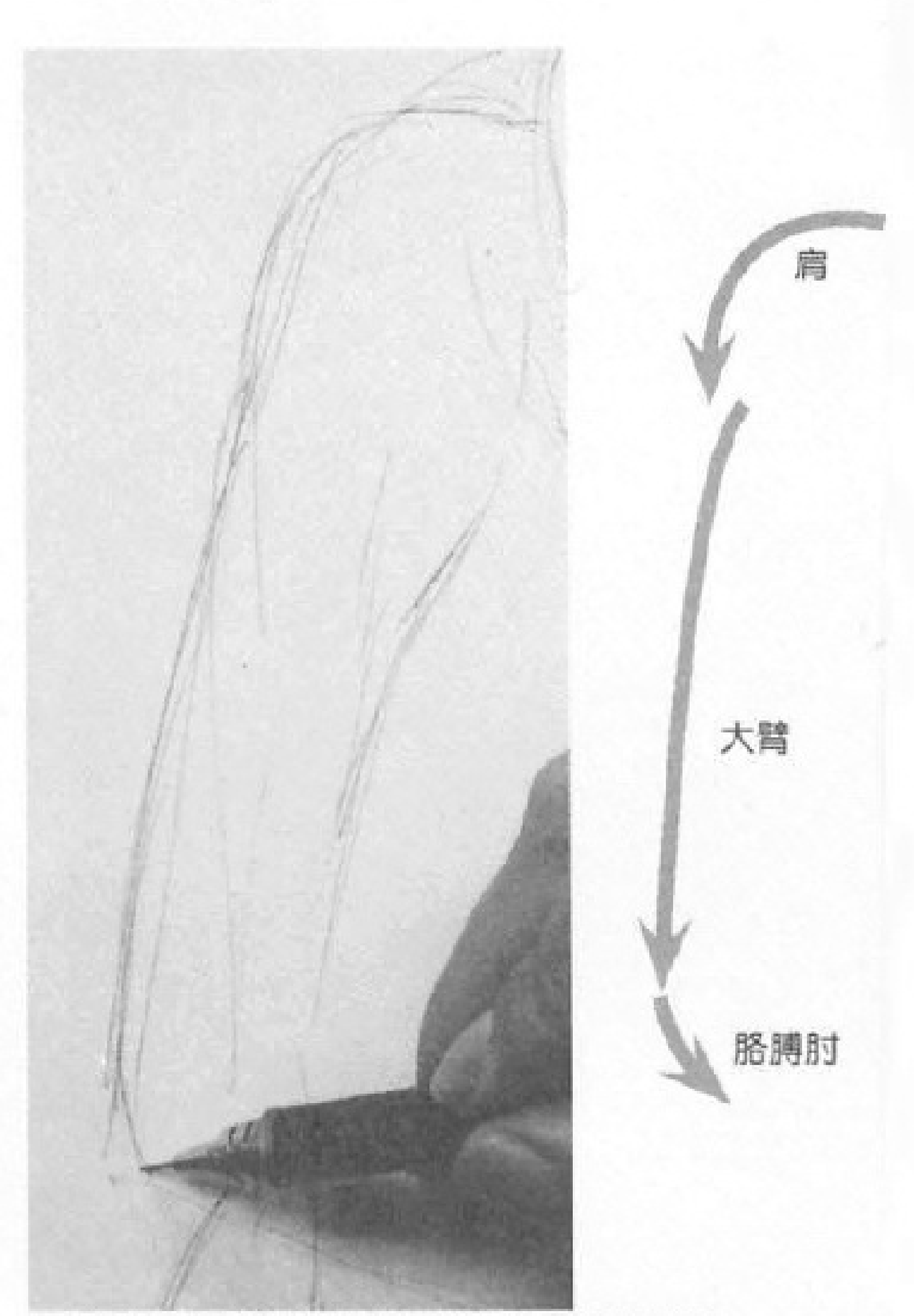


整理出背部线条后，再继续整理肩部。画的时候注意脖子的线是与头后部相连的。

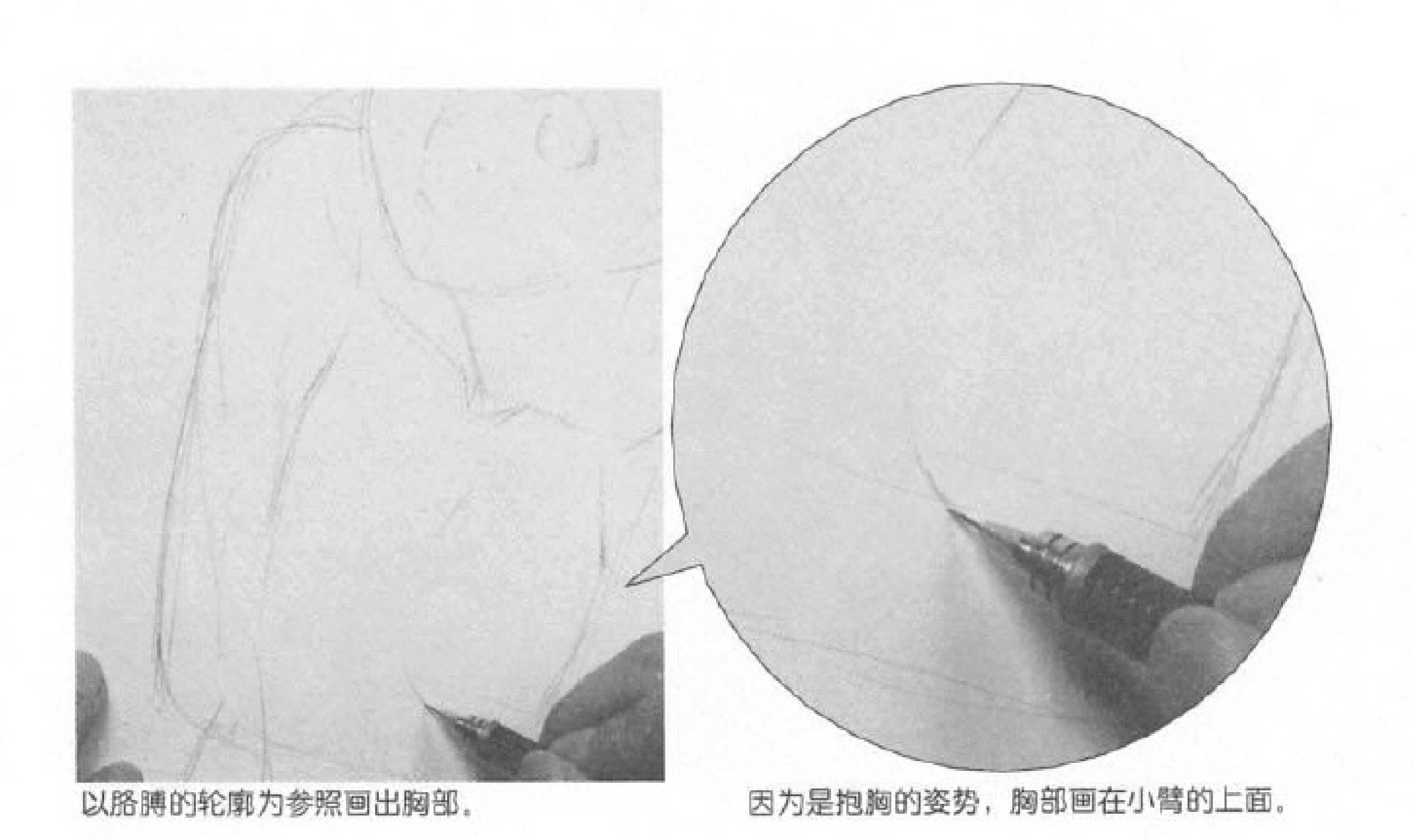
画出锁骨，整理上半身的形态


根据之前画的锁骨基准线画出锁骨。

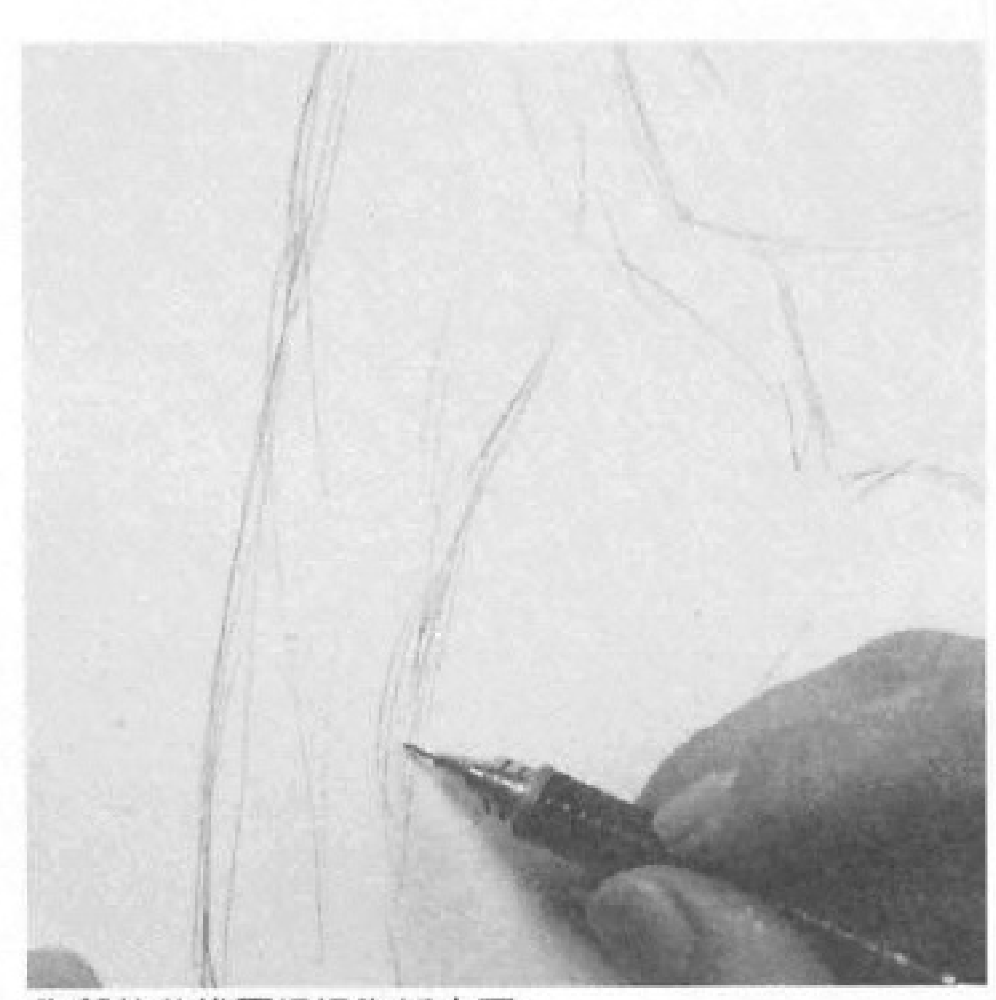

找出胸部所在的胸板部分的形。胸部要作为“板”来画。



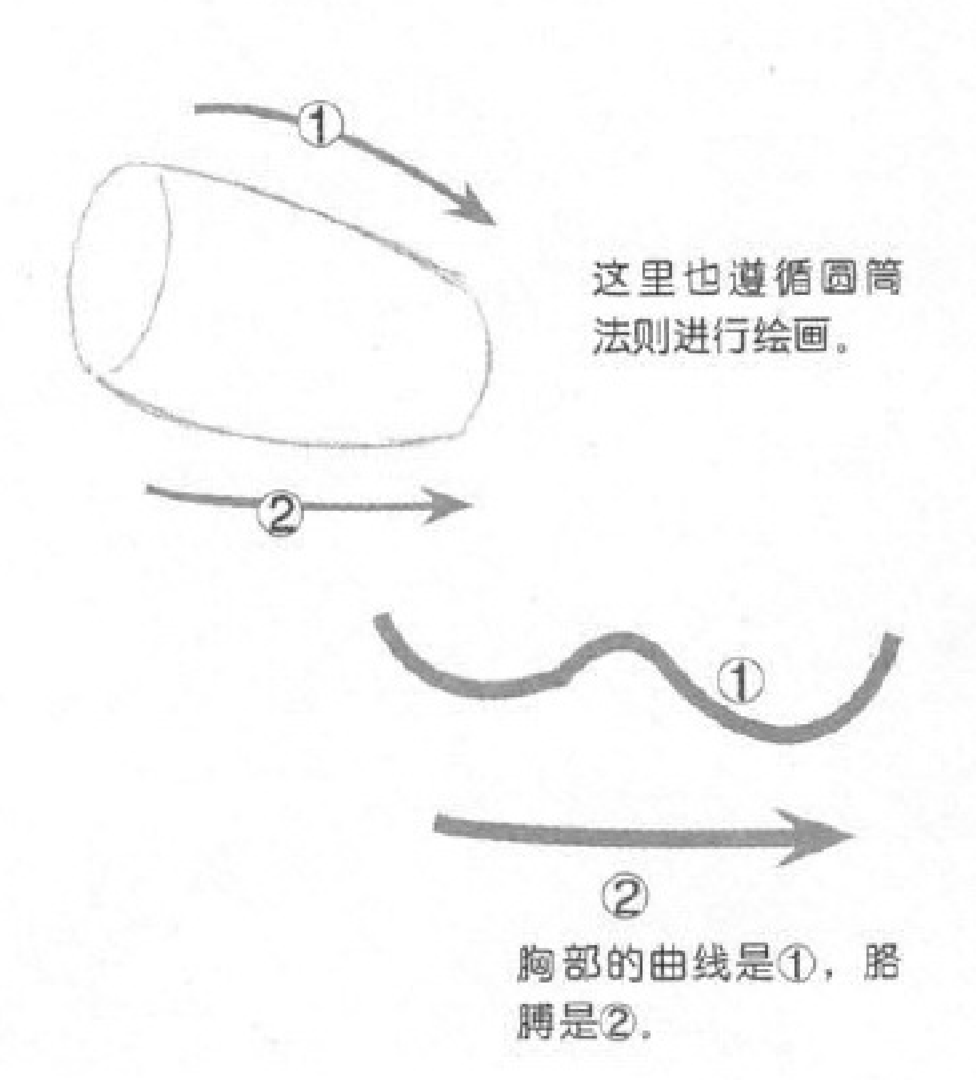
画胳膊。胳膊的立体感用柔和的曲线来表现。


以胳膊的轮廓为参照画出胸部。

因为是抱胸的姿势，胸部画在小臂的上面。

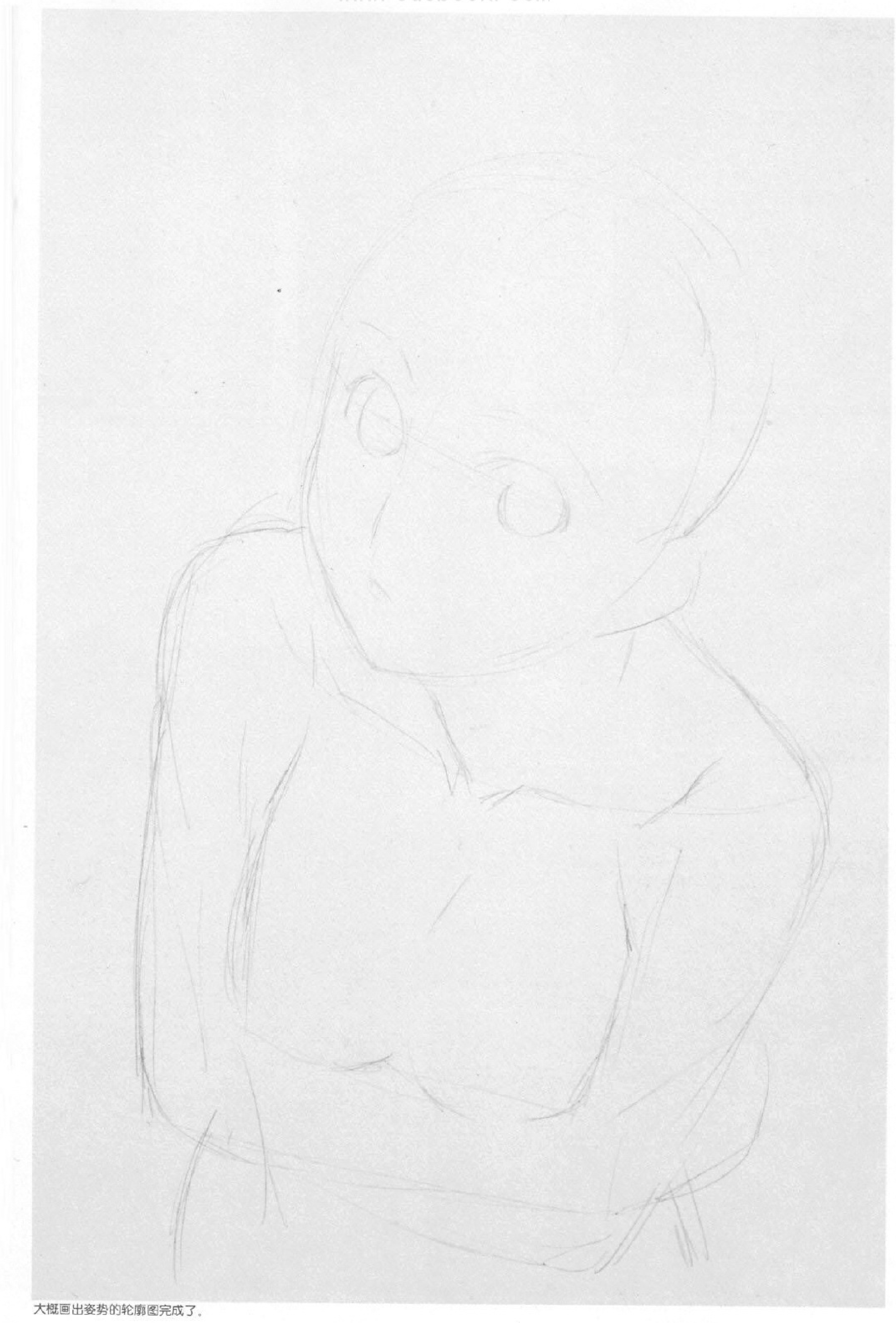

胸部的曲线要根据胸板来画。


根据胸部的平衡关系，从胳膊肘开始画出小臂。



这里也遵循圆筒法则进行绘画。

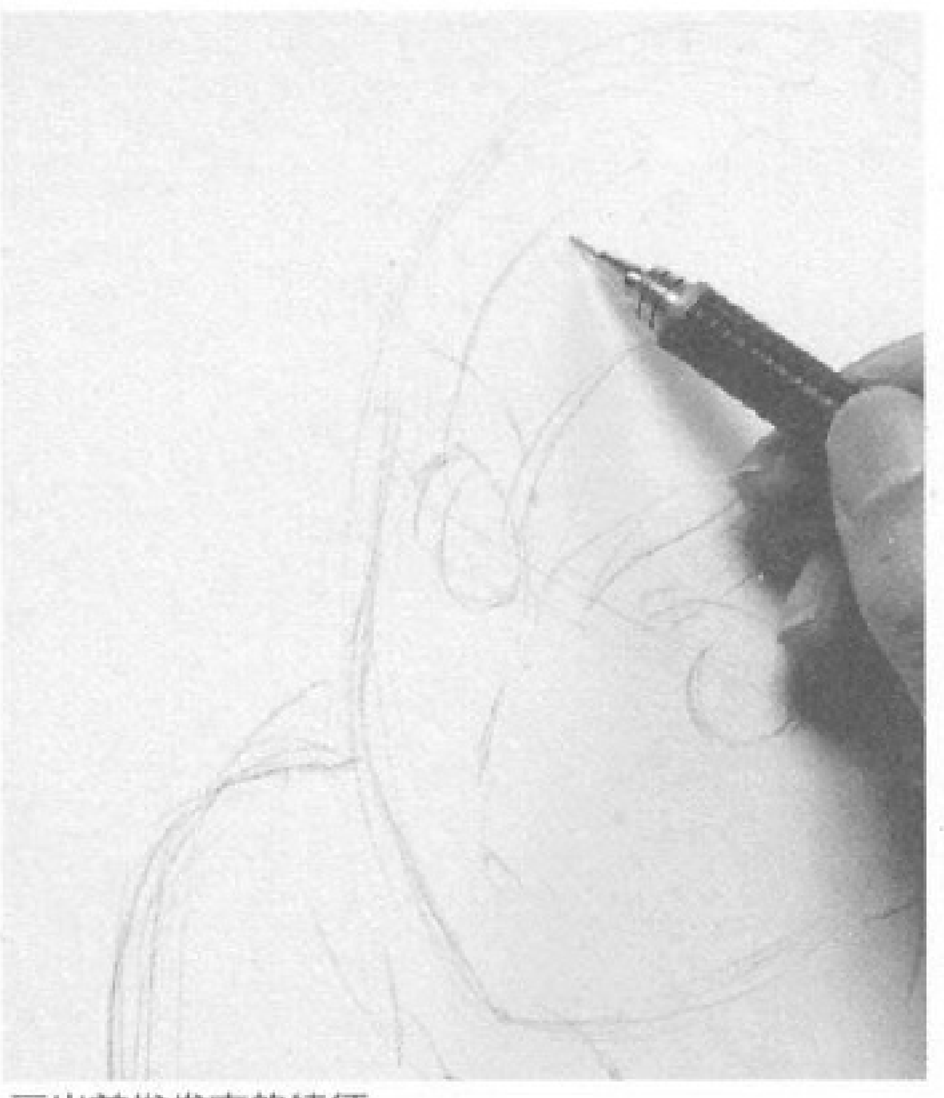
胸部的曲线是①，胳膊是②。

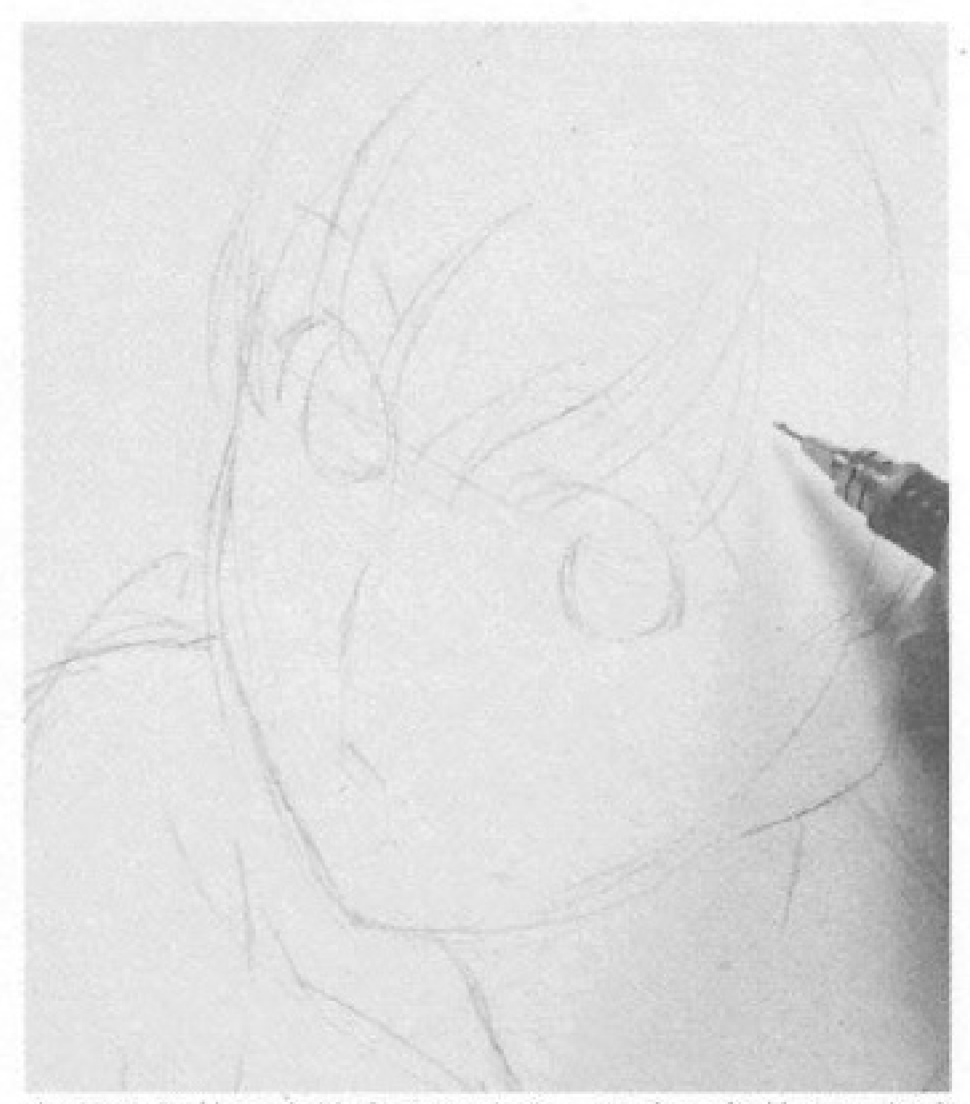


大概画出姿势的轮廓图完成了。

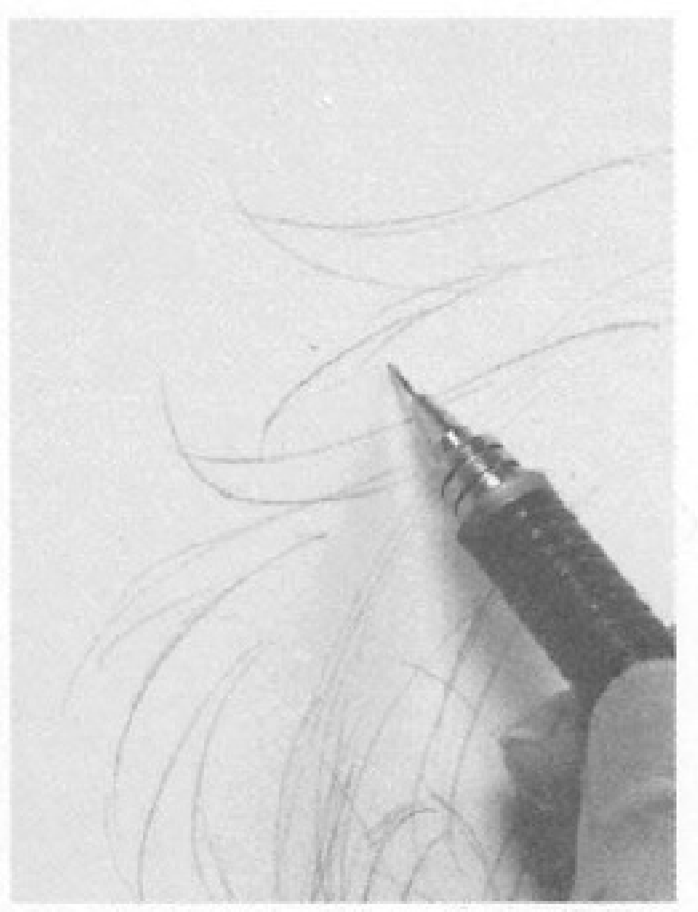
画出头发


先将头发从分缝处分成简单的区块。


画出前发发束的特征。


如果分缝的留空地方画得太深，整个面部的印象都会发生变化。所以画的时候要慎重。


外侧的头发也画成穗状。


画头发的时候如果与头盖骨之间距离不等，头部就会有变形的感觉。所以画的时候要注意。


用细线进行补充，大略整理一下外轮廓的形，就算暂时好了。


画出近景后头部翘起的头发，体现出发型的纵深感，让头部更有立体感。

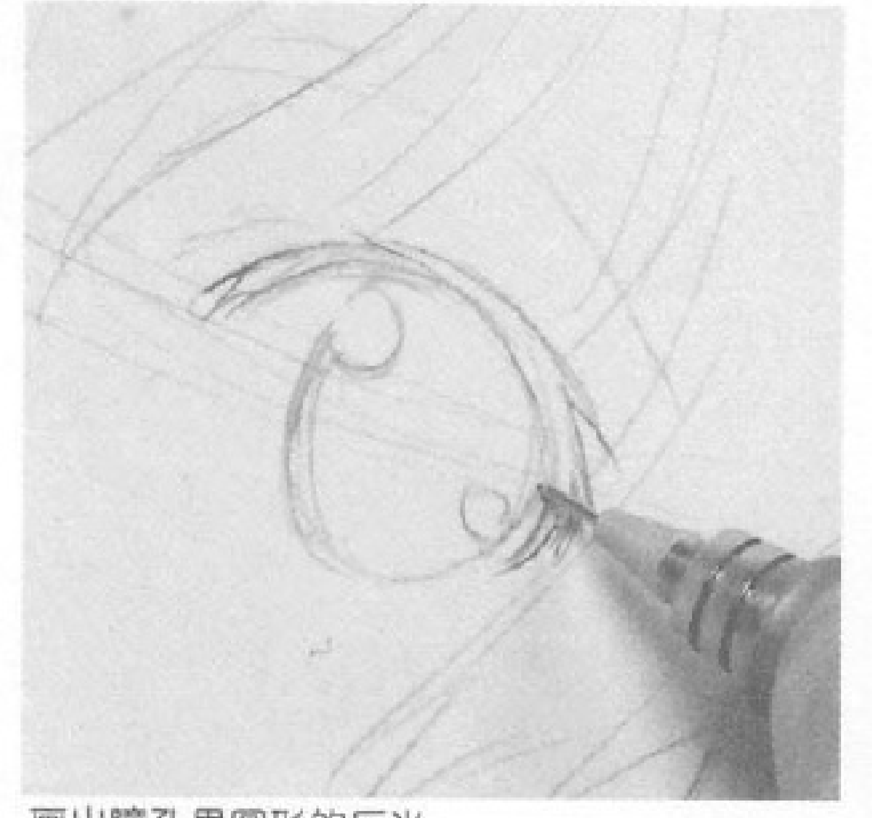

尾巴状的长发丝从后脑勺延伸出来。拉出长曲线。铅笔的握法如图，注意与左图有很大的区别。

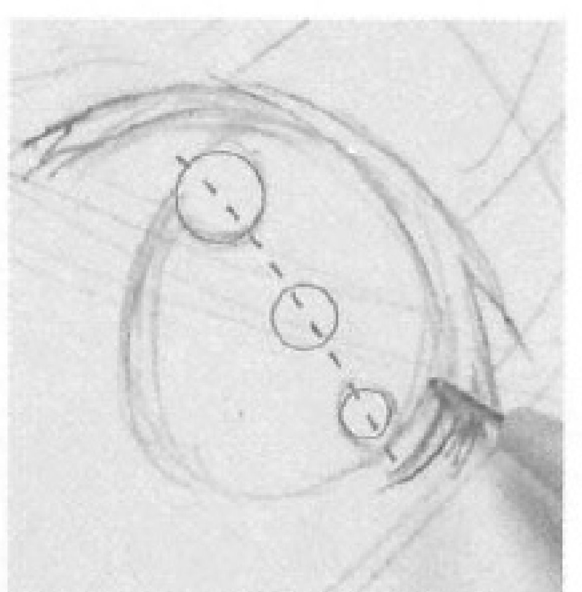
画出眼睛和瞳孔

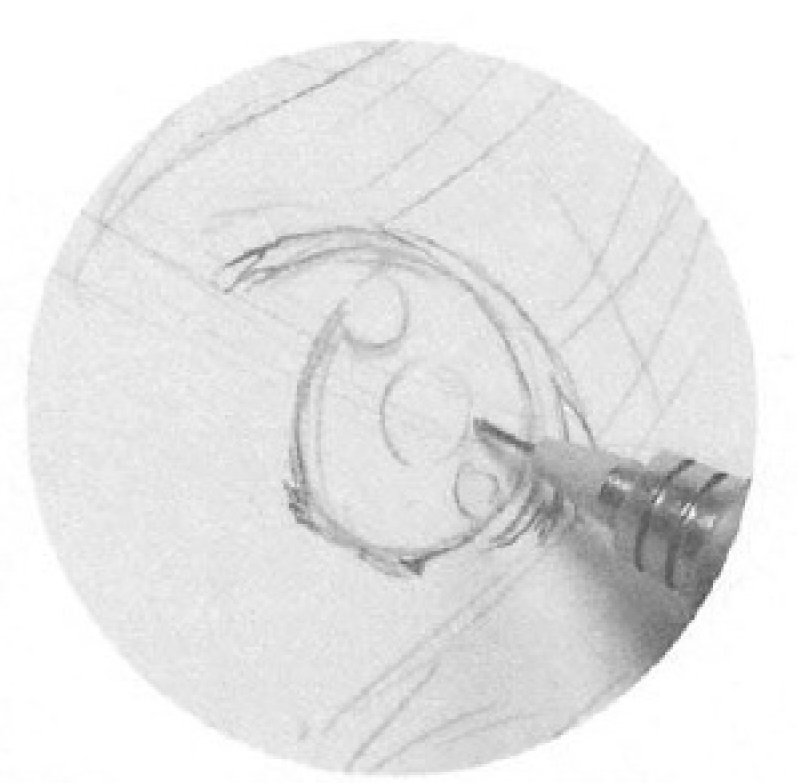


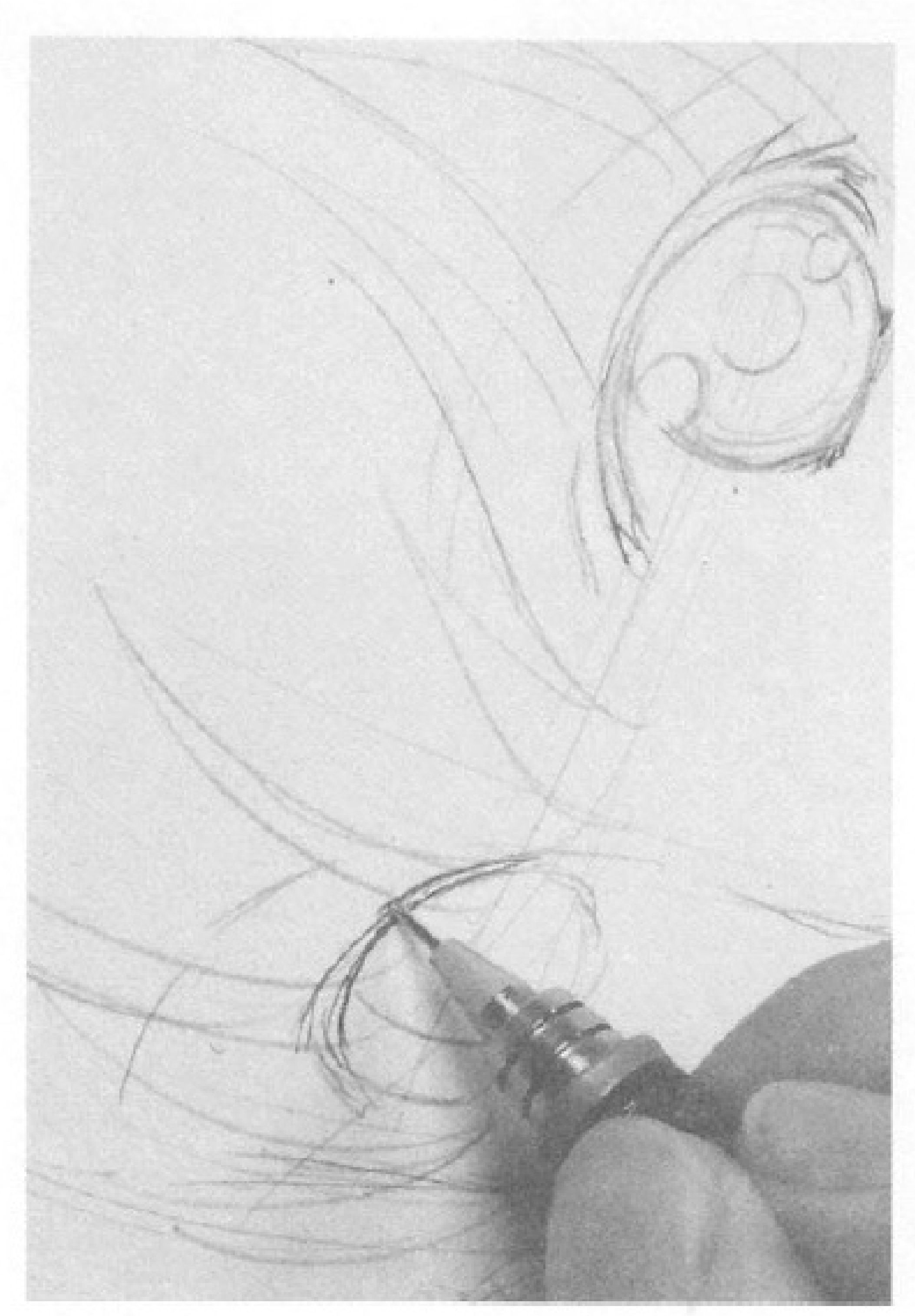
如果是一般的大小，上眼皮画一条线就可以了。在这里要画出整个上眼皮的轮廓，整理出形来。只是少许改变角度都会使整体印象发生变化，所以画的时候要小心。

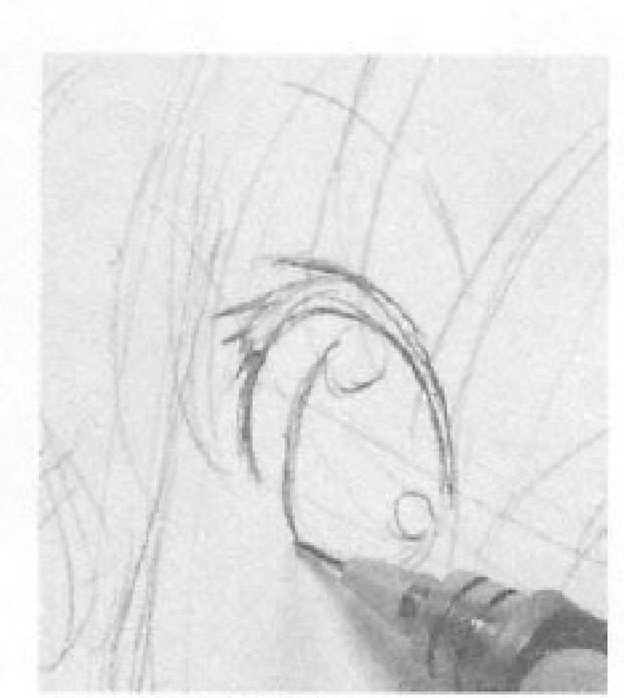

整理上眼皮的线条。

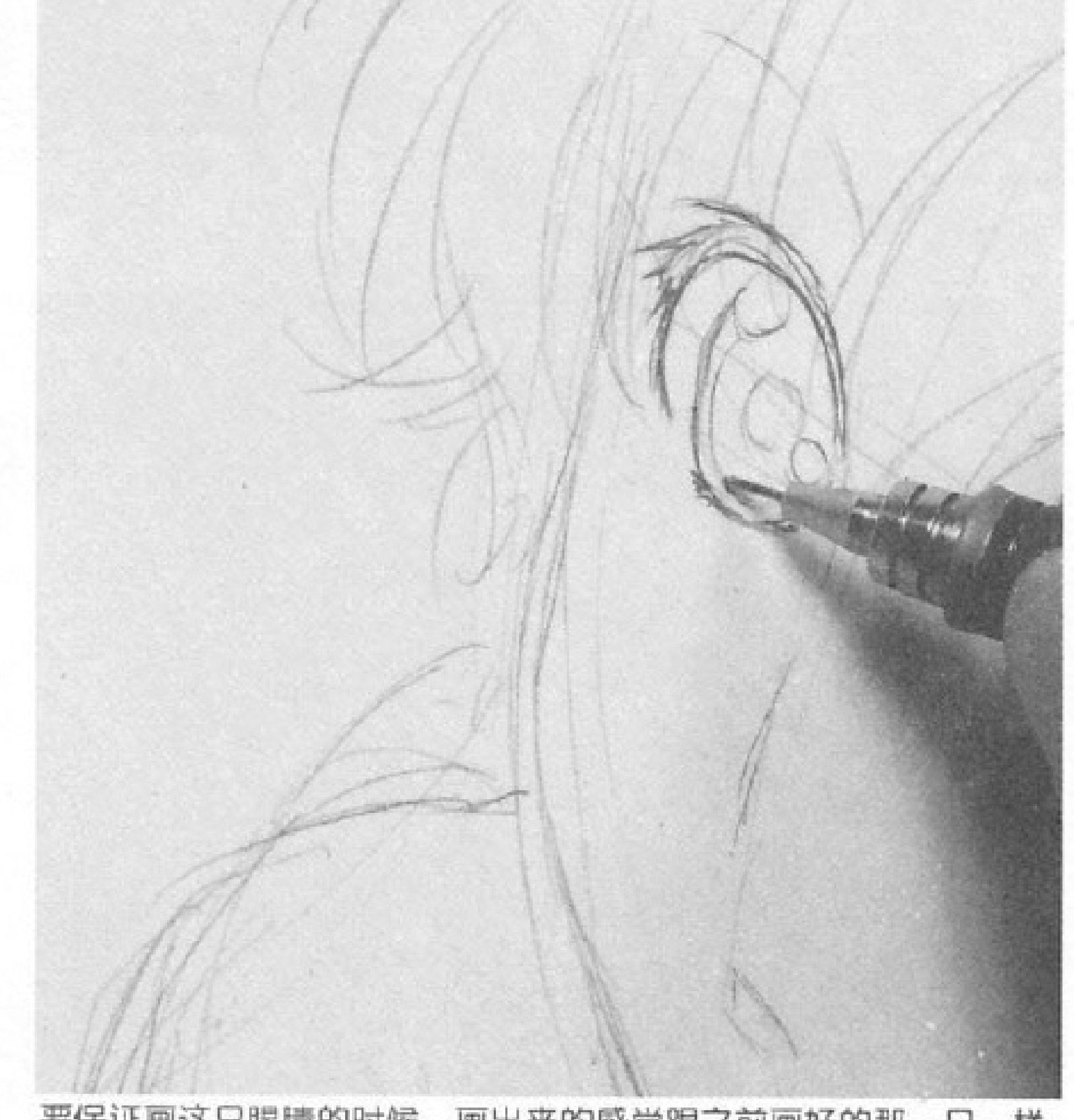

画出瞳孔里圆形的反光。


瞳孔的反光以瞳孔为中心倾斜分布于两侧（对着画）。


在瞳孔中心处画出圆形，好像角色正在盯着读者。瞳孔位置在中心略偏上的地方。


画出另一边的眼睛。左右眼睛的形状不同，要特别注意。为了能更好地控制曲线，可以转动原稿纸的方向。

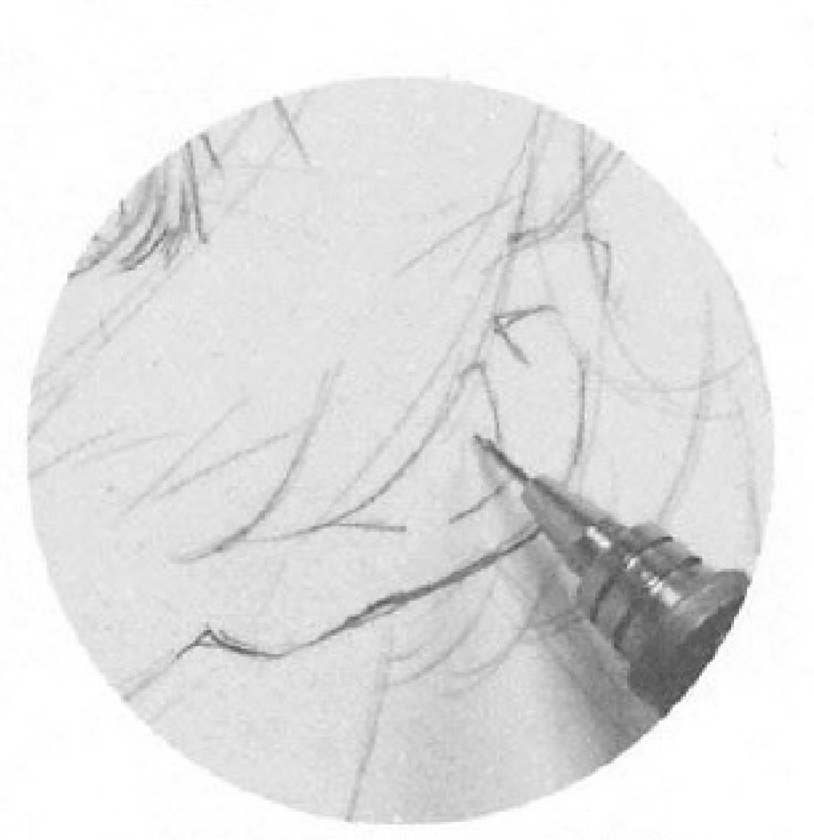

画出瞳孔和反光。

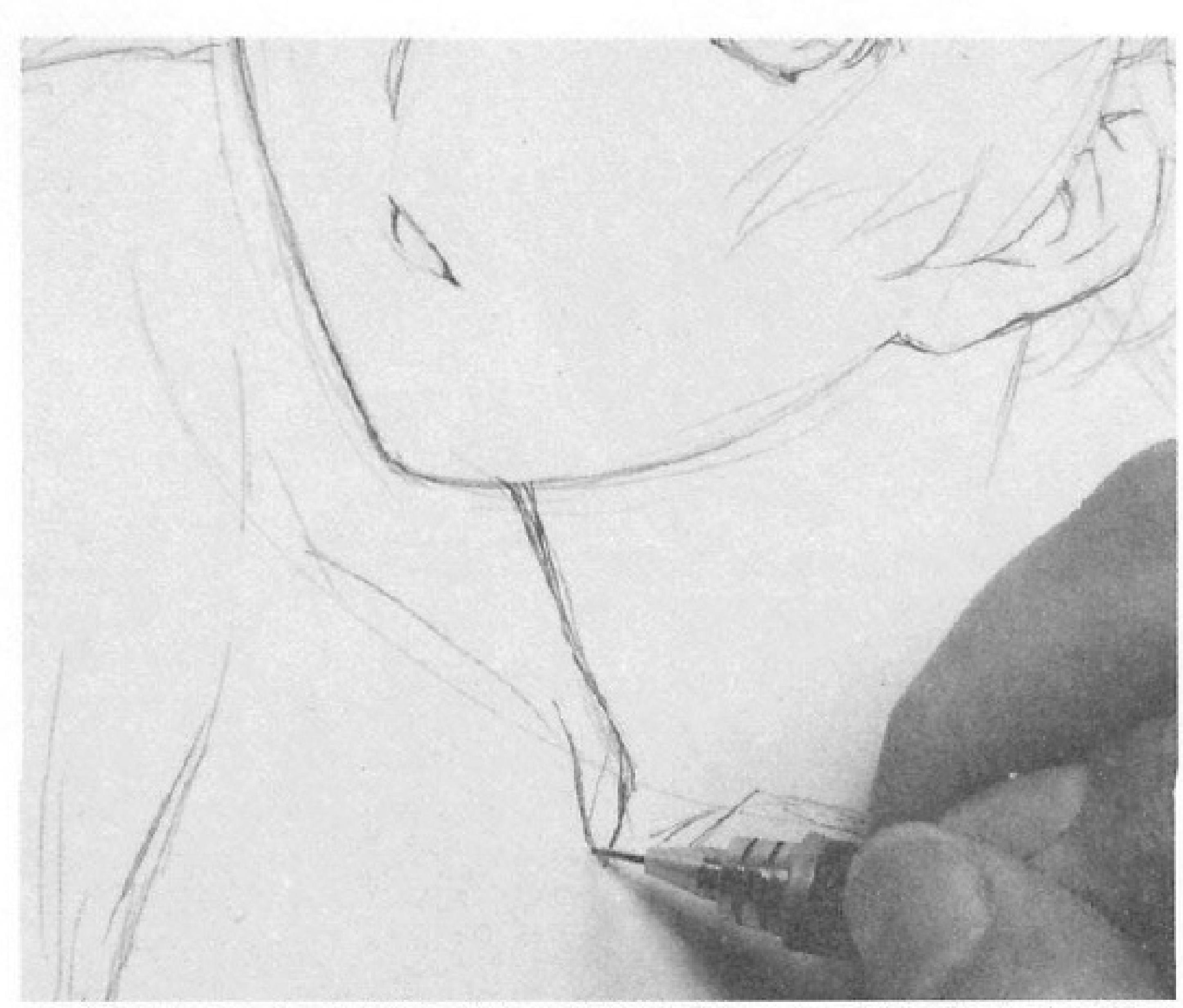

要保证画这只眼睛的时候，画出来的感觉跟之前画好的那一只一样。瞳孔还有眼皮都同样先画出轮廓然后涂黑。

画出面部和脖子

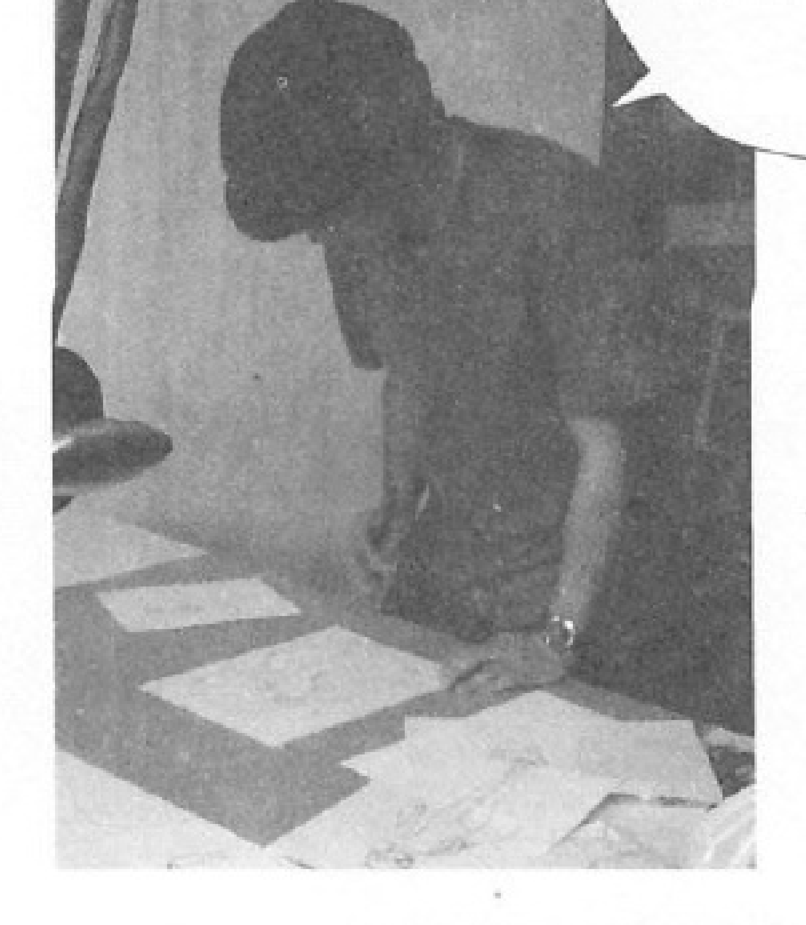

脸上各部分的线条都整理好后，就要确定脸的轮廓。

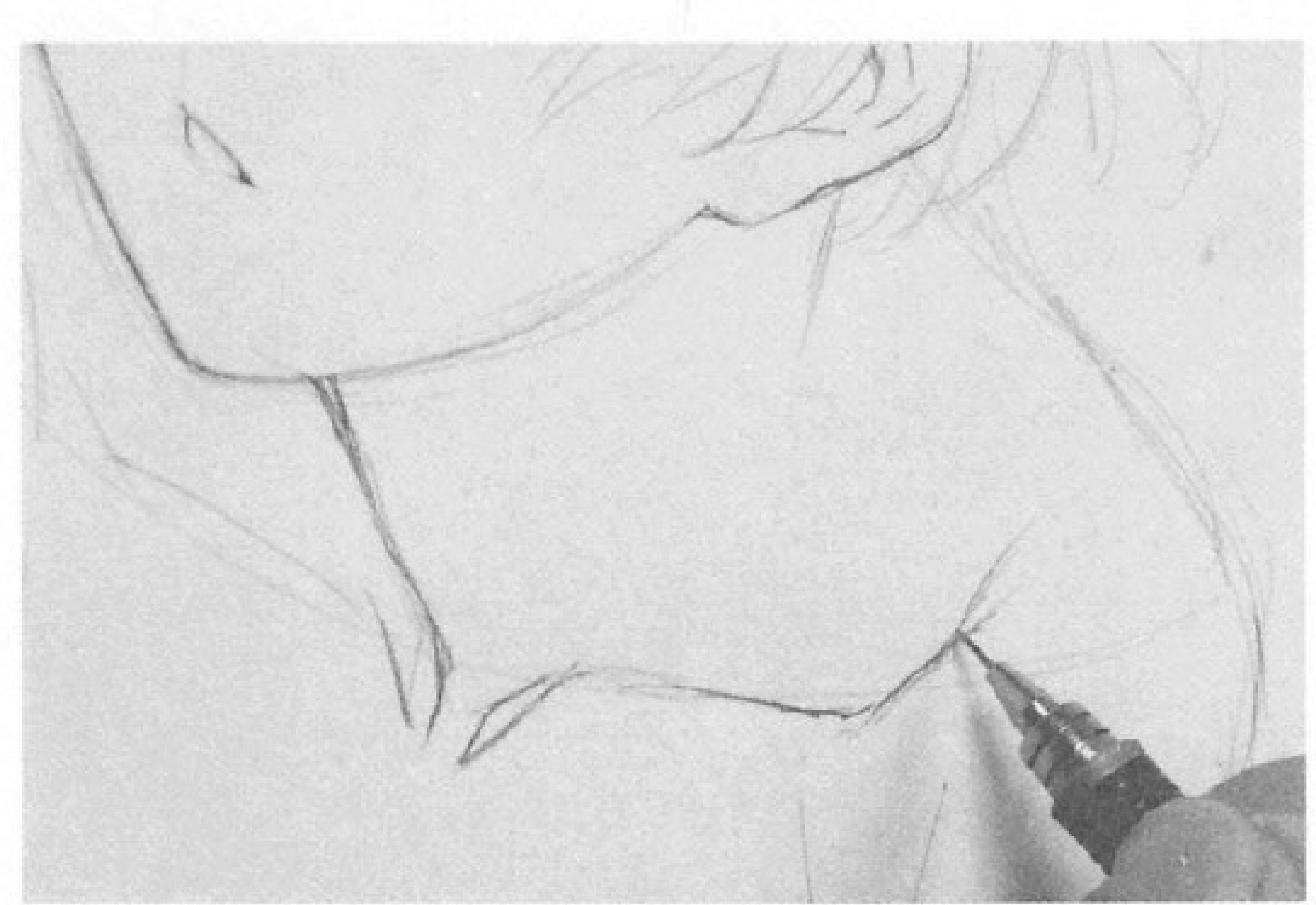

画耳朵的时候注意耳朵跟脸颊部分的衔接。

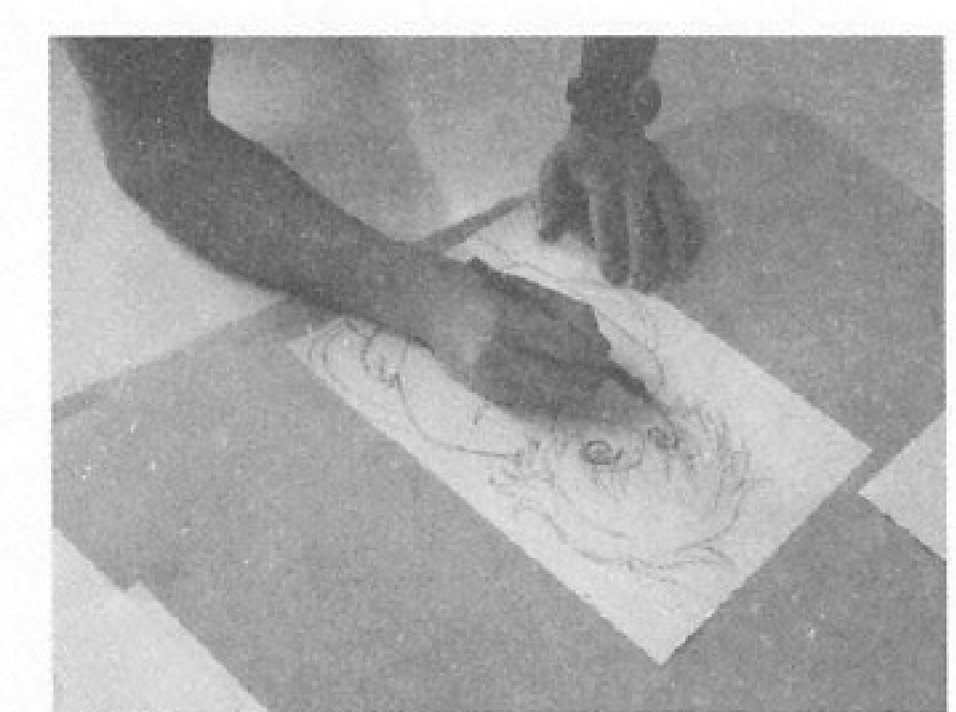

画出耳廓的细节。用断线和斜线来体现立体感。

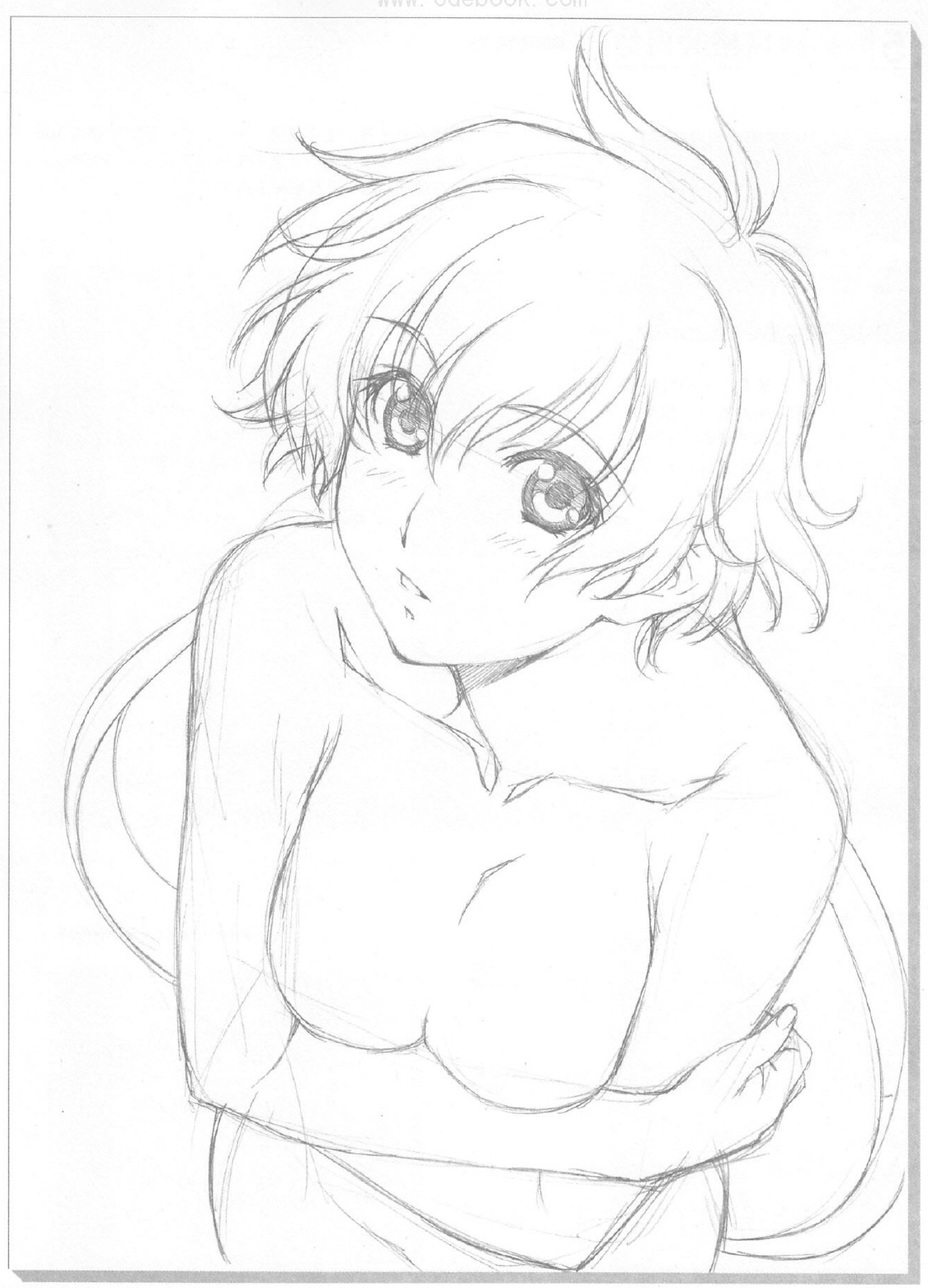

画脖子和锁骨。脖子的线条要稍微比脸的轮廓线粗一点，这样面部才更加醒目。

这种面部比较大的图要像这样离远一点来看才能确定比例有没有失调。




胳膊向前伸出，所以肩膀处出现凹陷。实际上锁骨应该更突出才对，但是为了使角色显得更可爱，就省略了。

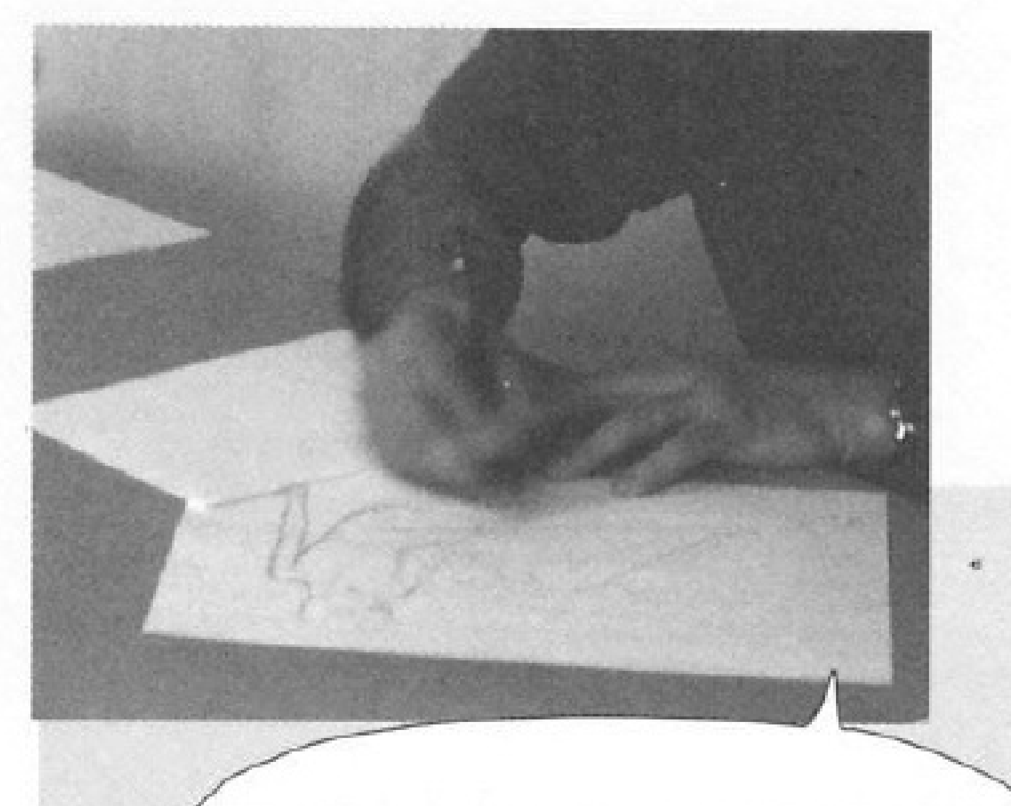

离得远一点观察并进行修整，完成作品。



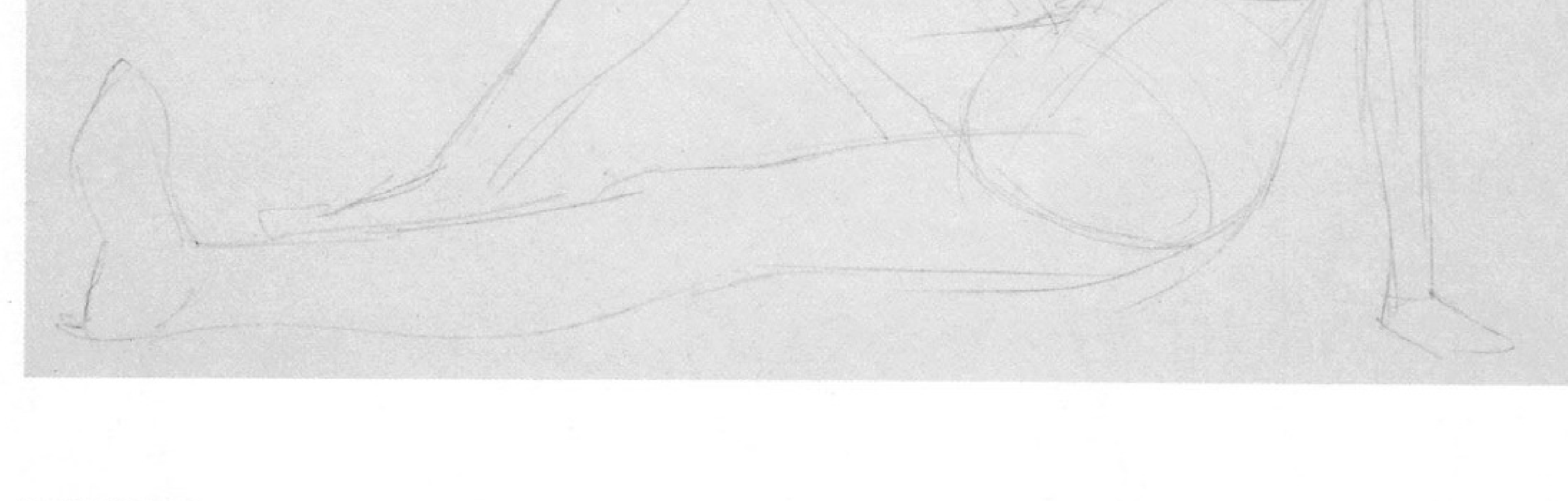
仔细地画好身体的线条，加上尾巴状的发丝就完成了。

5 插画风格的肖像 ~侧卧的姿势~

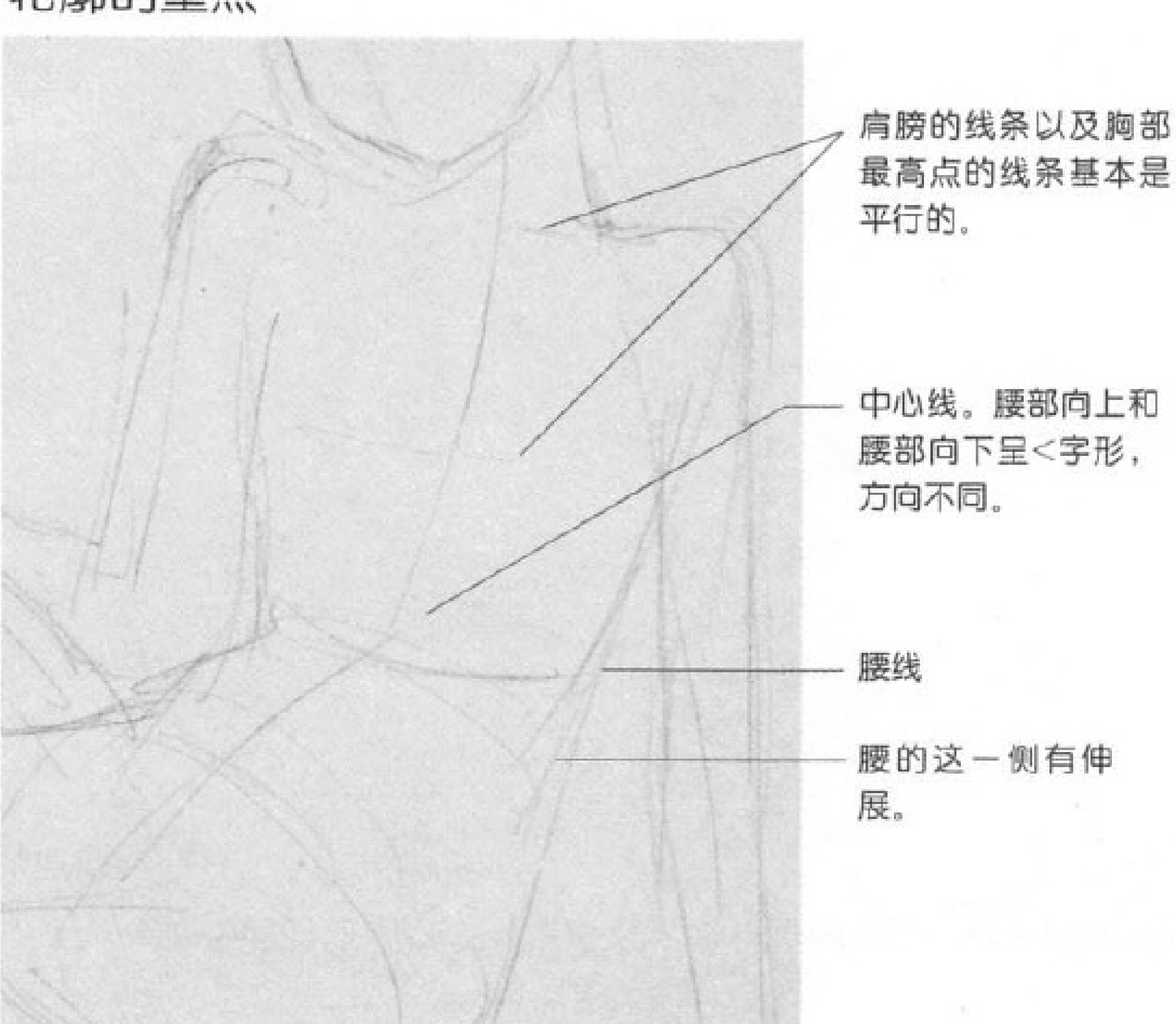
带动态的姿势，主要是通过脖子、腰，还有大腿关节的弯曲和扭转来实现的。让我们来学习意识到关节的动态以及相应的外轮廓来进行绘画的技巧吧。

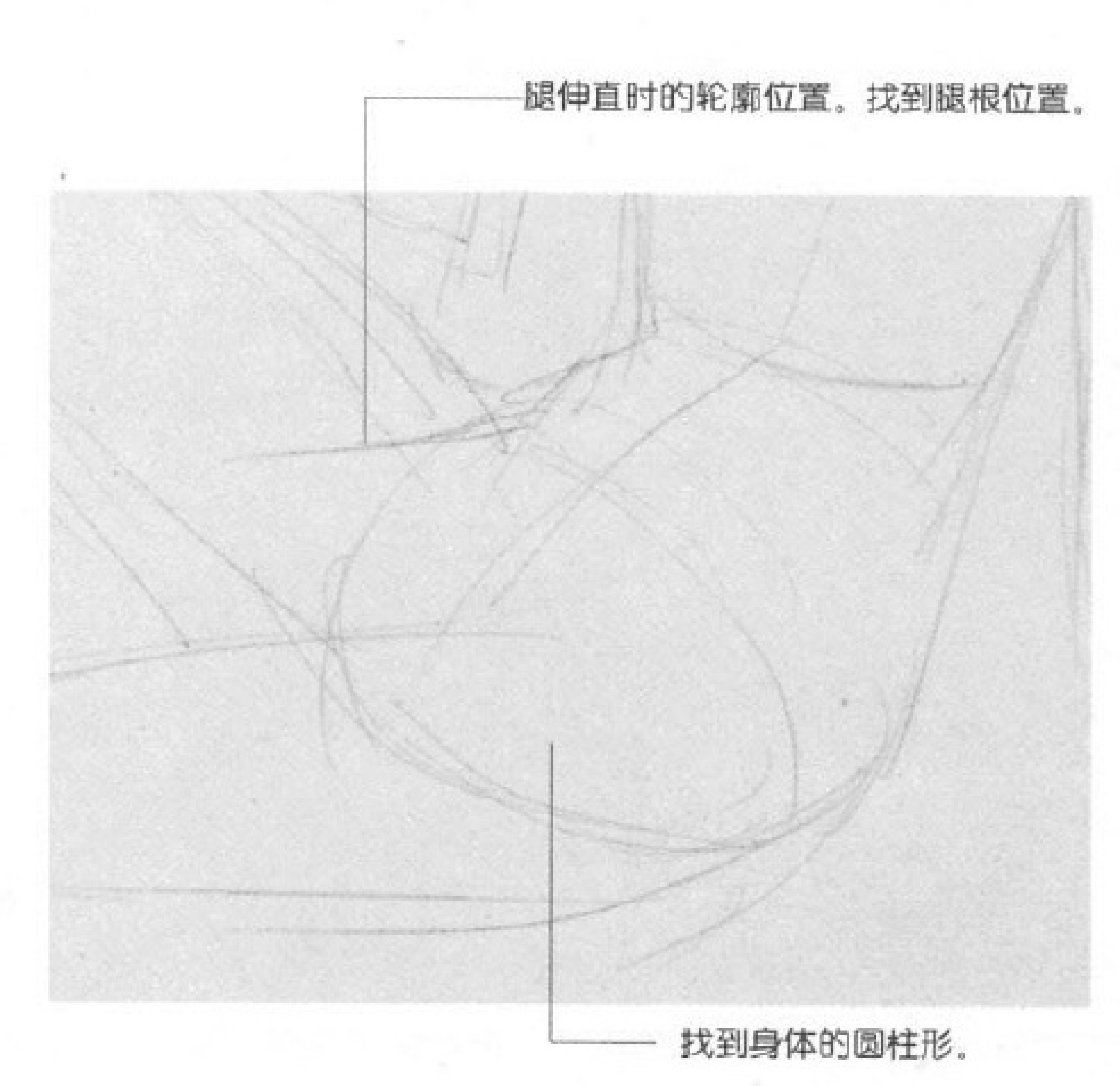


不管什么姿势，画的时候都要注意身体的构造。但要记住，实际画的时候，画的不是骨骼，而是柔软的肌肉以及皮肤的轮廓线。



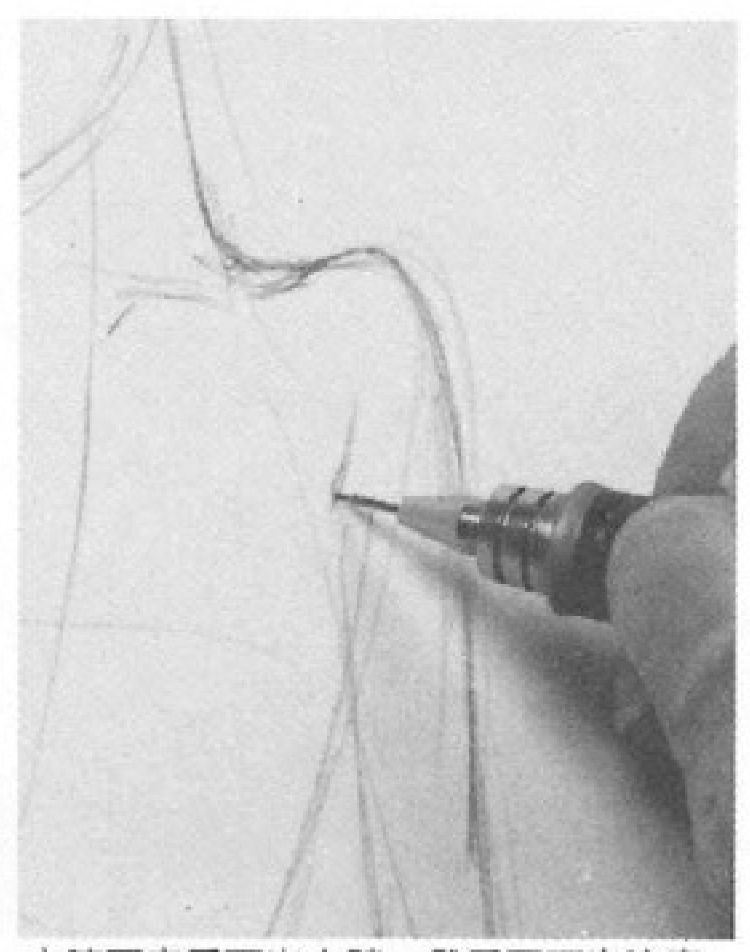
轮廓的重点

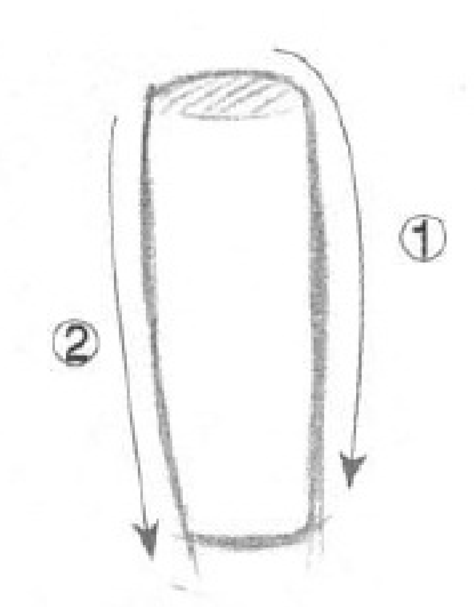




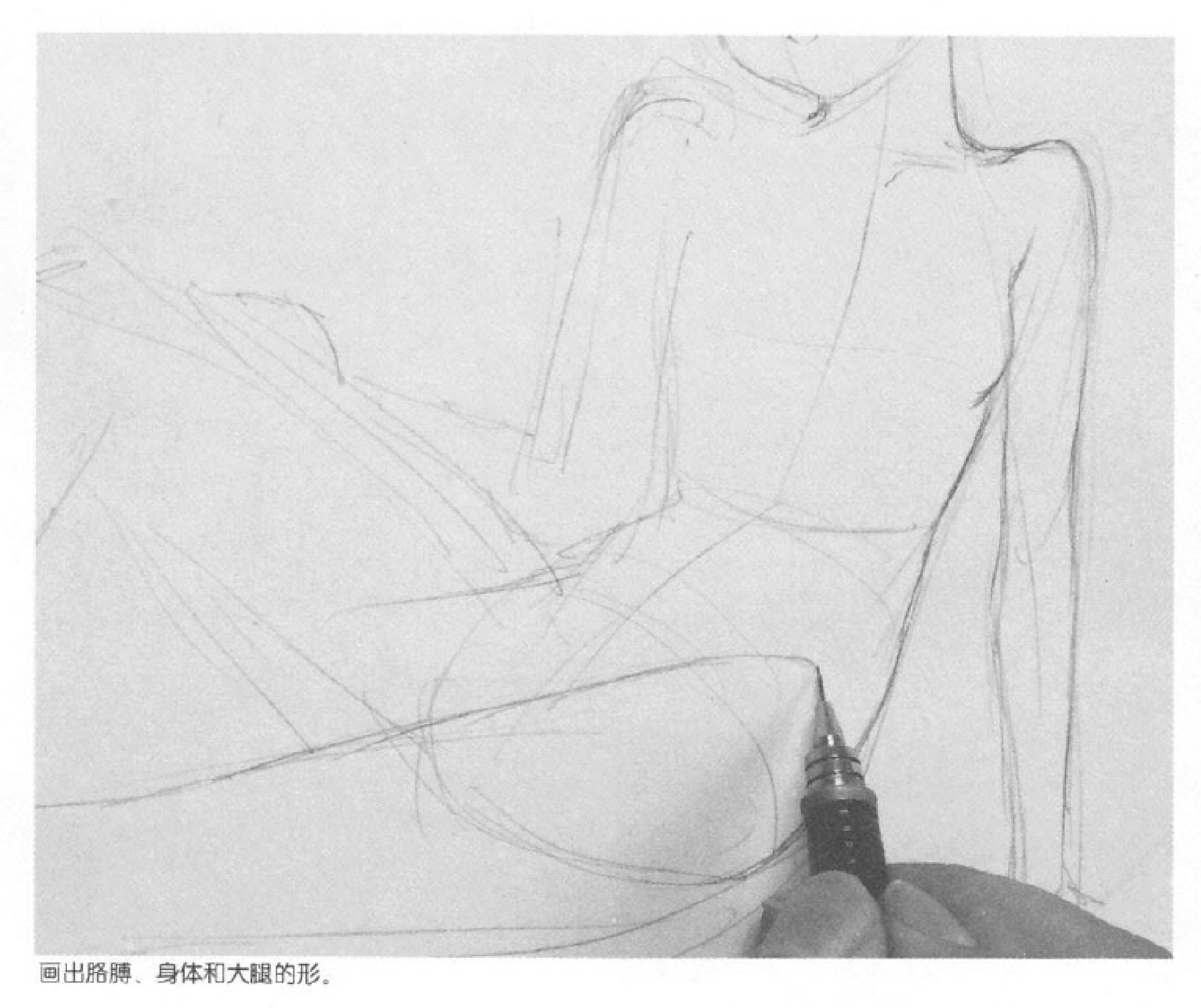
抓住形－1 画出头部和左半身


画出面部还有脖子。耳朵的轮廓画出来后再画脖子。

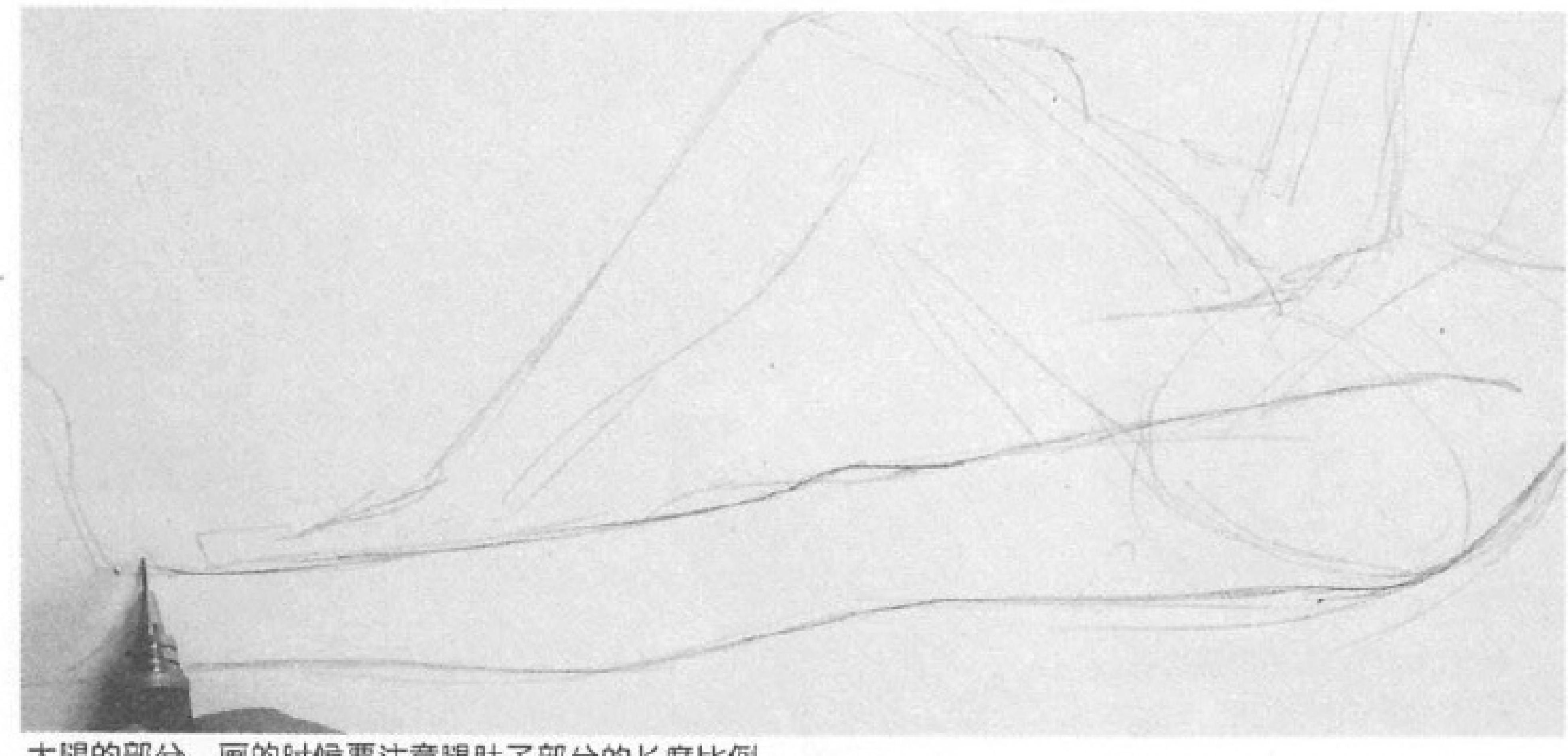

肩膀画完后画出大臂，然后再画出腋窝。

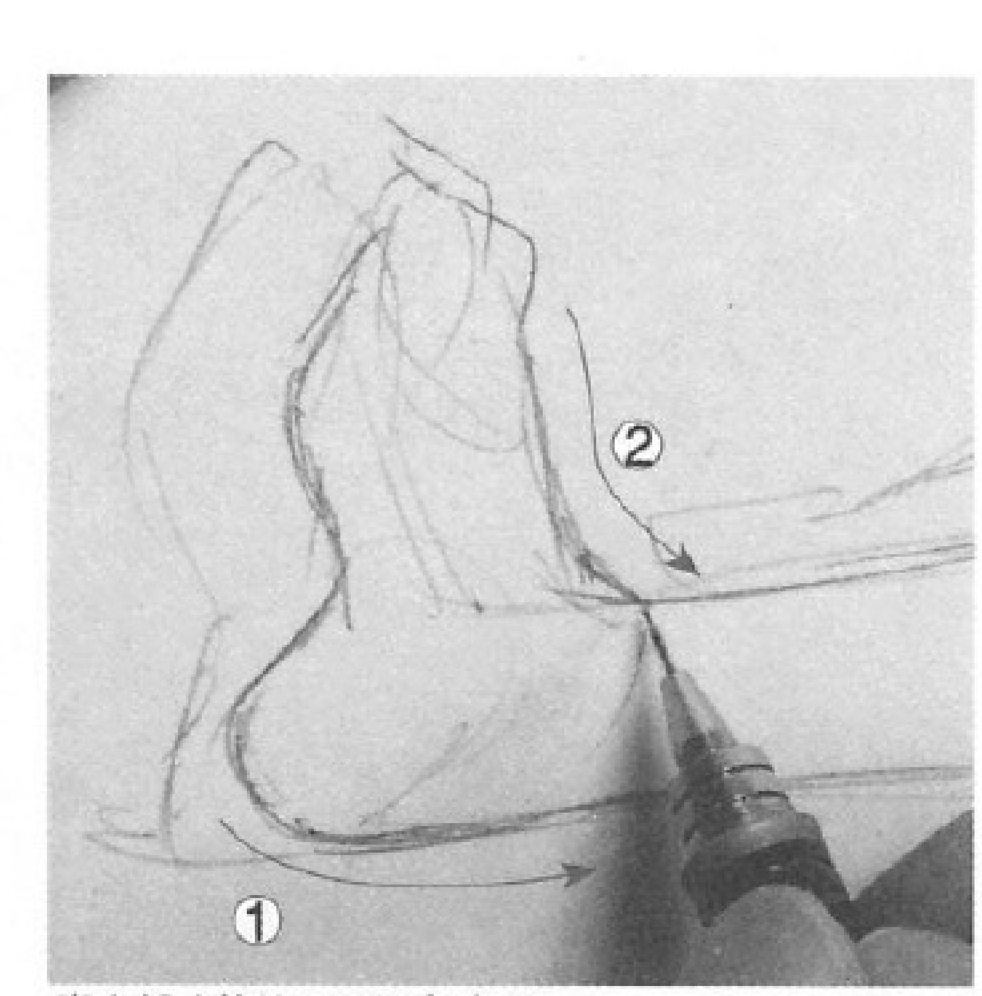


圆筒的原则是在绘制整体中的肩膀、手臂、大腿、小腿这些局部的时候总结出来的技法。


画出胳膊、身体和大腿的形。


一边画一边修整轮廓线。圆筒的法则是将轮廓线以对称的线来画，所以形的修整相对容易。

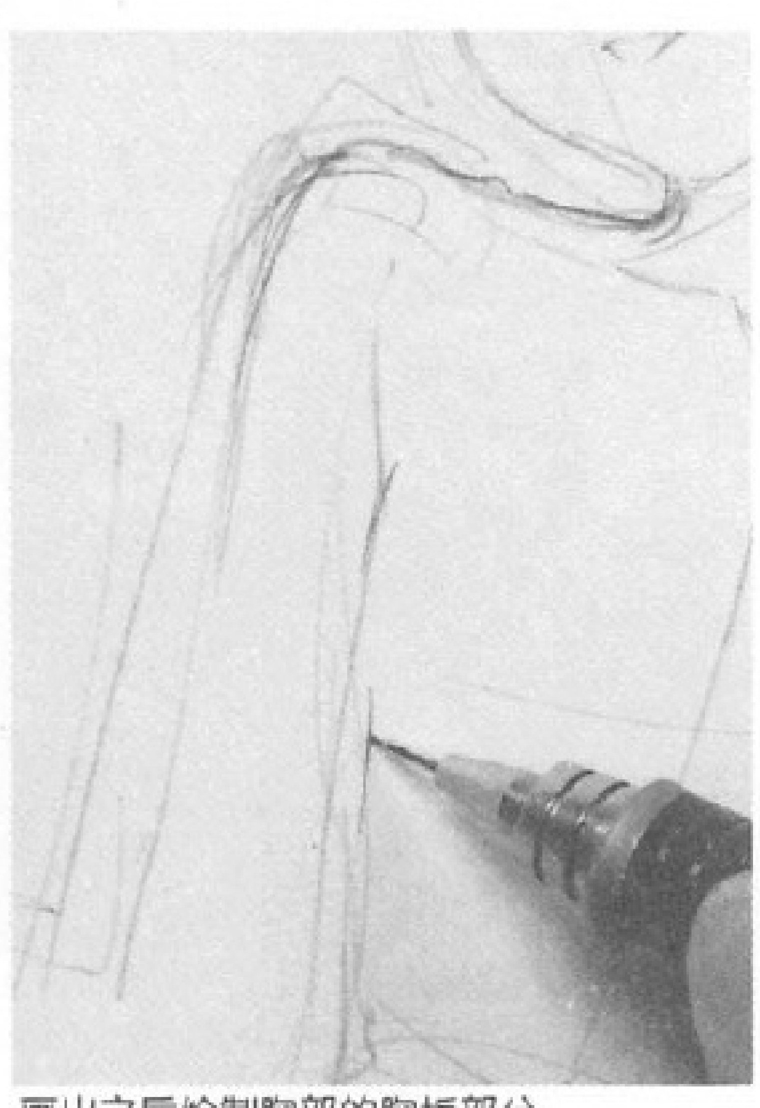

大腿的部分，画的时候要注意腿肚子部分的长度比例。
脚跟、膝盖还有腿根各个关节的位置要仔细确认。

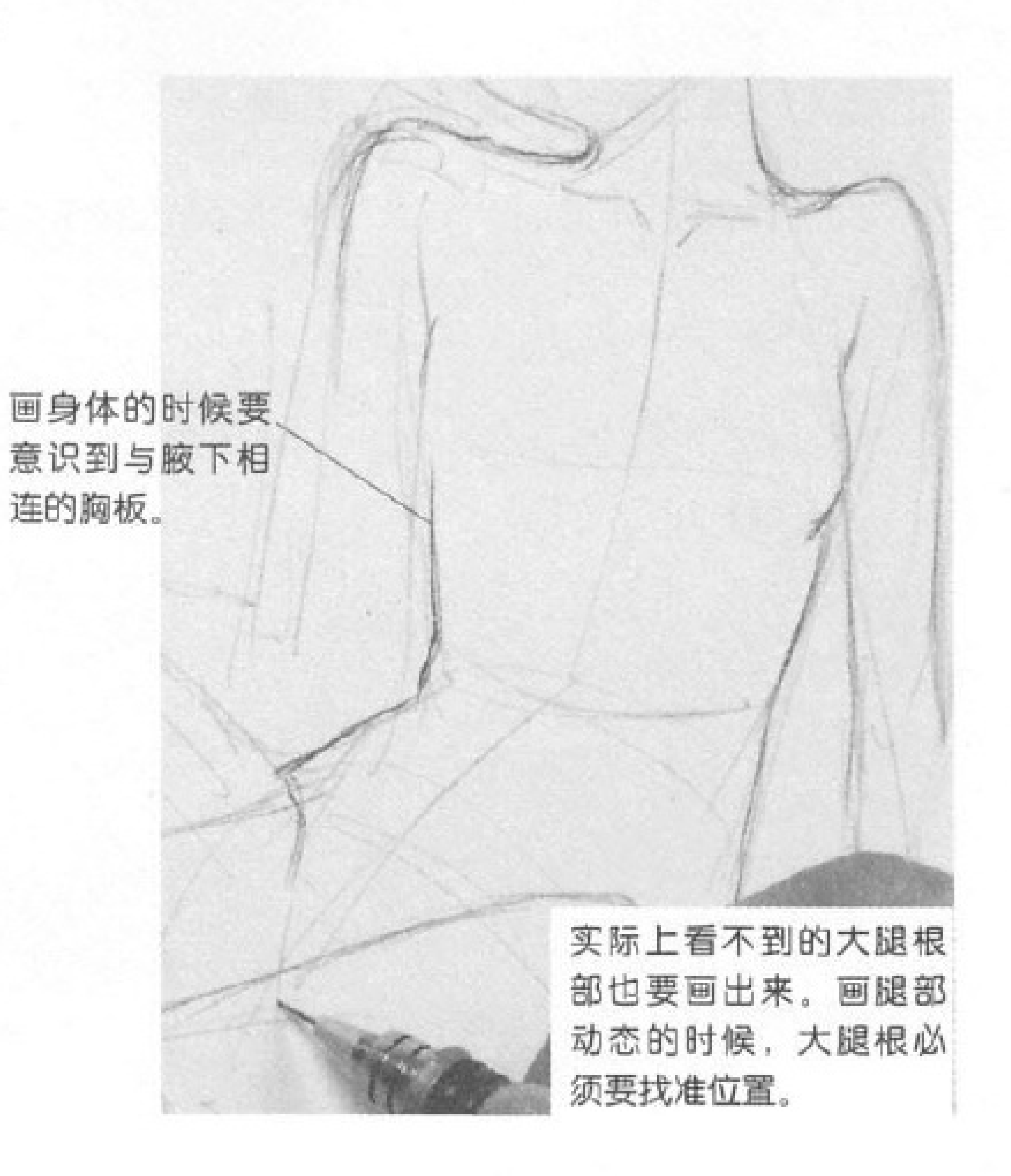


脚心部分的绘画，还有脚背。

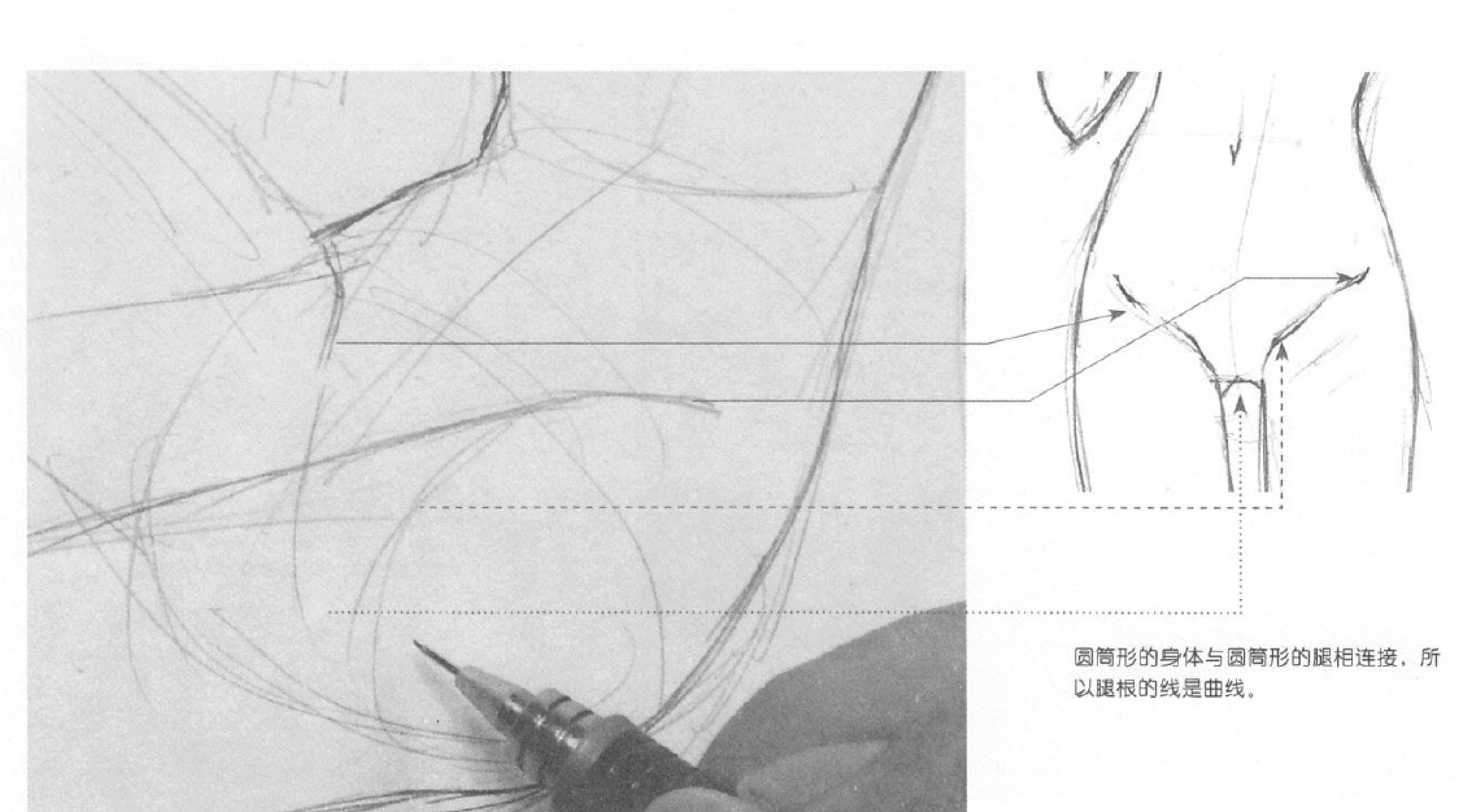
抓住形－2 画出身体和右半身


肩膀的弧度要仔细地描绘。

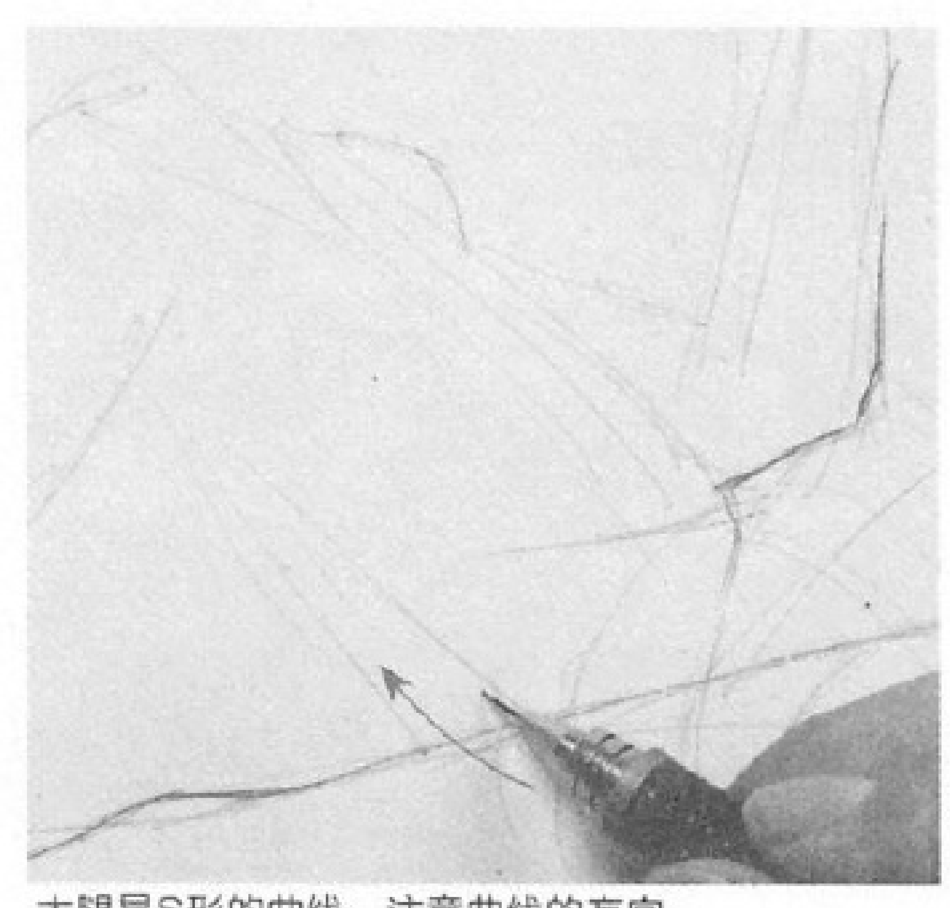

画出之后绘制胸部的胸板部分。


画身体的时候要意识到与腋下相连的胸板。

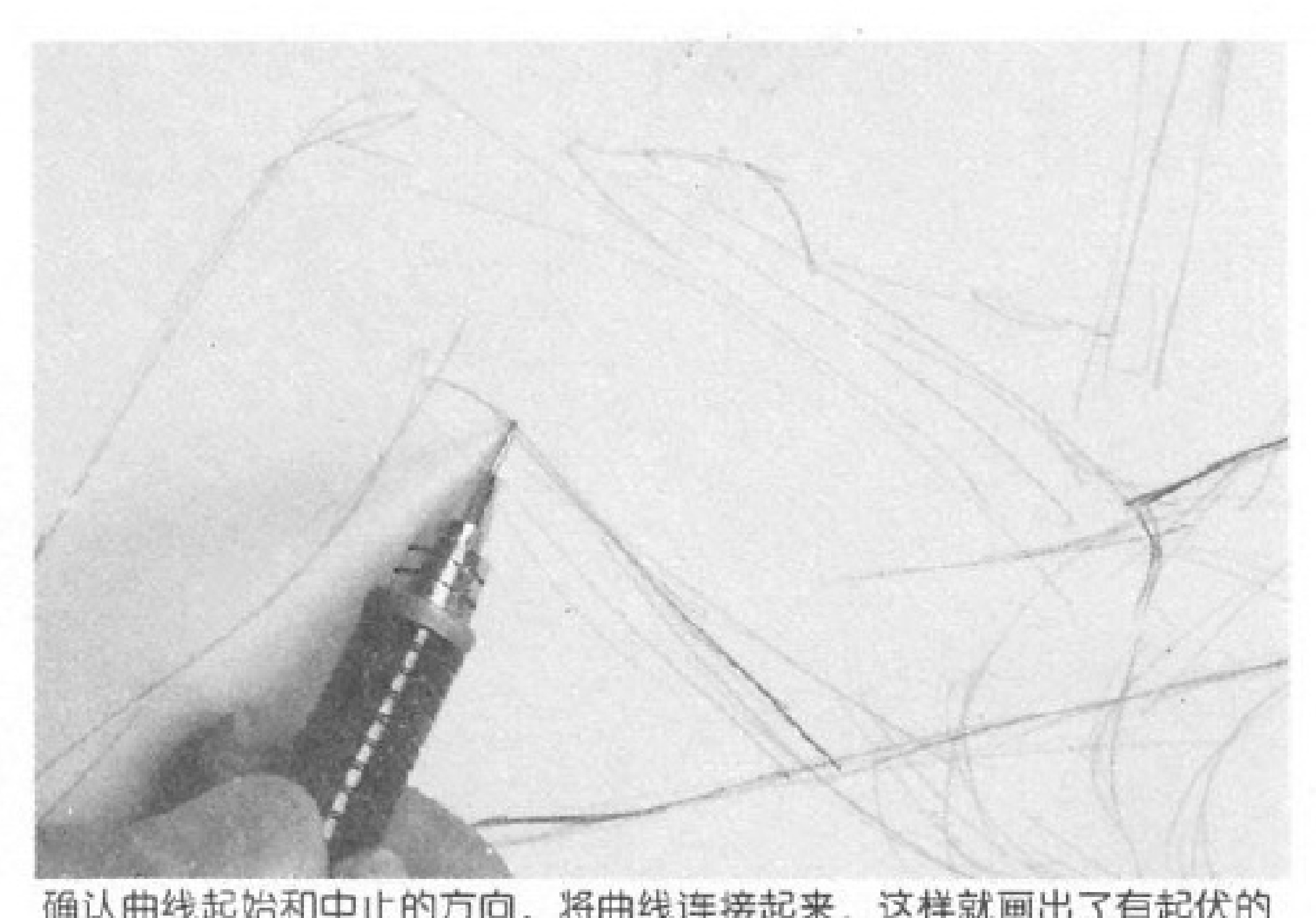
实际上看不到的大腿根部也要画出来。画腿部动态的时候，大腿根必须要找准位置。

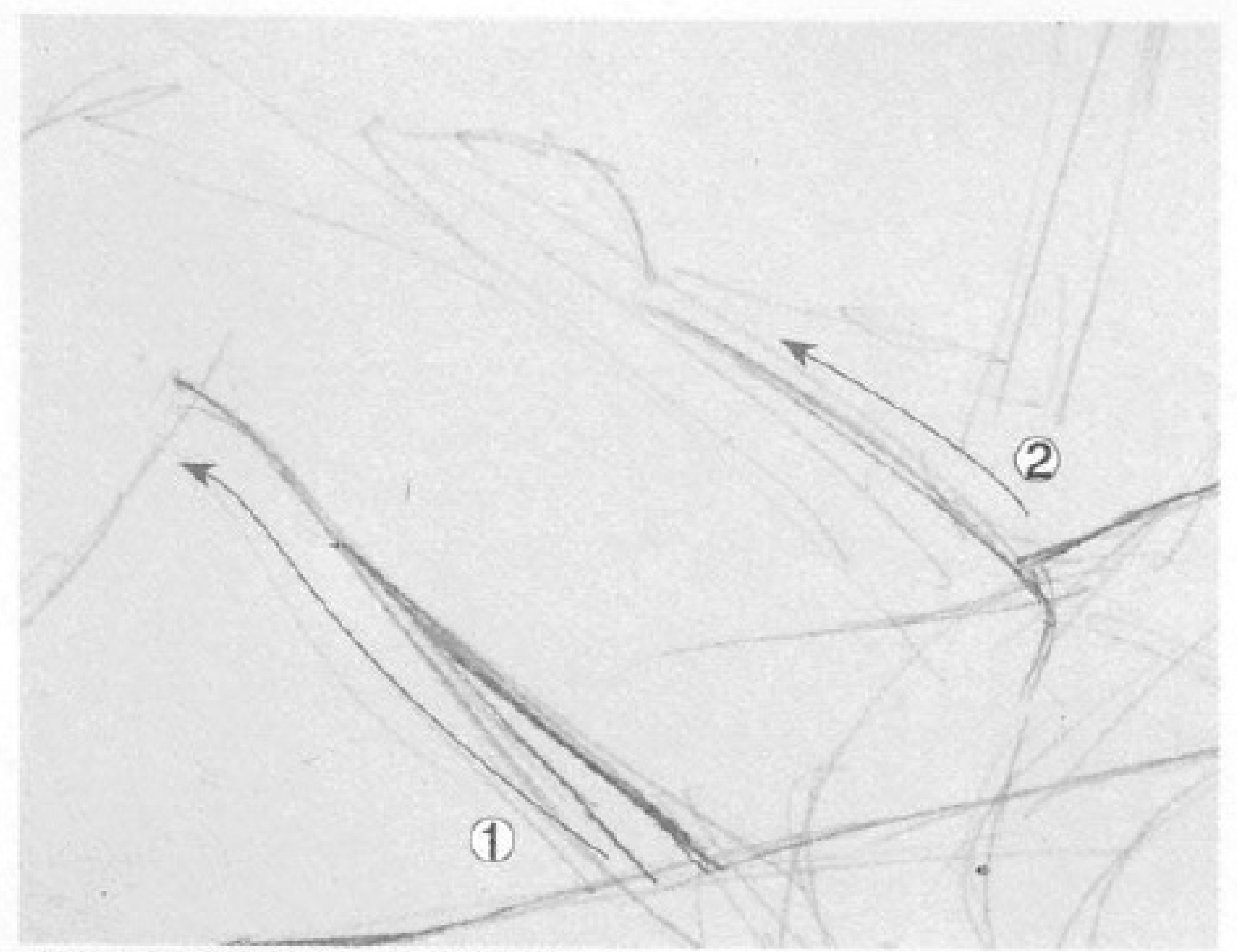

圆筒形的身体与圆筒形的腿相连接，所以腿根的线是曲线。

画出大腿根的大概轮廓，下半身的立体感就找出来了。画坐在椅子上的姿势，还有腿部动态的时候这一步骤很管用。

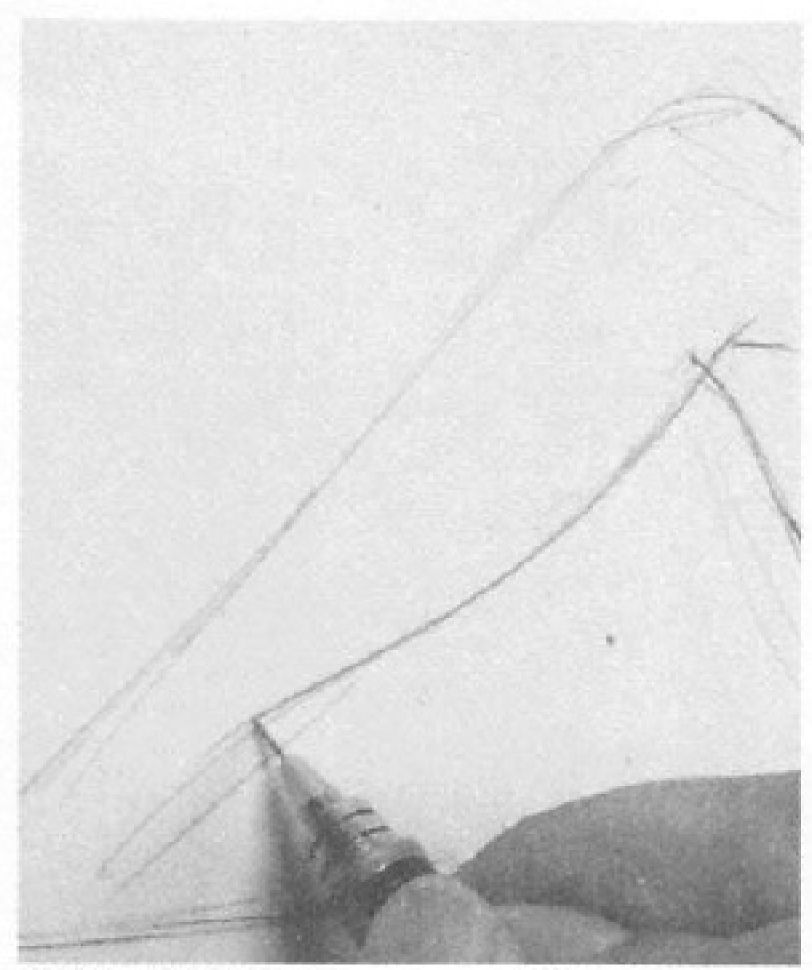

大腿是S形的曲线。注意曲线的方向。

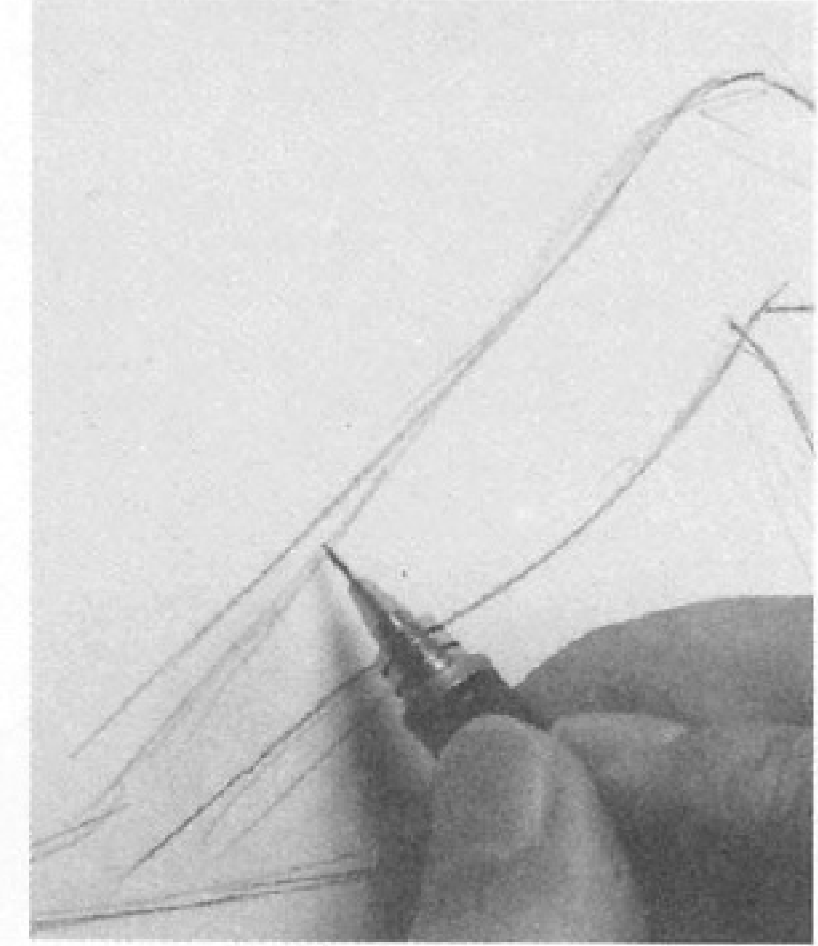

与膝盖内侧相连的曲线是向下弯曲的弧形。


确认曲线起始和中止的方向，将曲线连接起来。这样就画出了有起伏的立体线条。铅笔的拿法就是拉长曲线时的拿法。



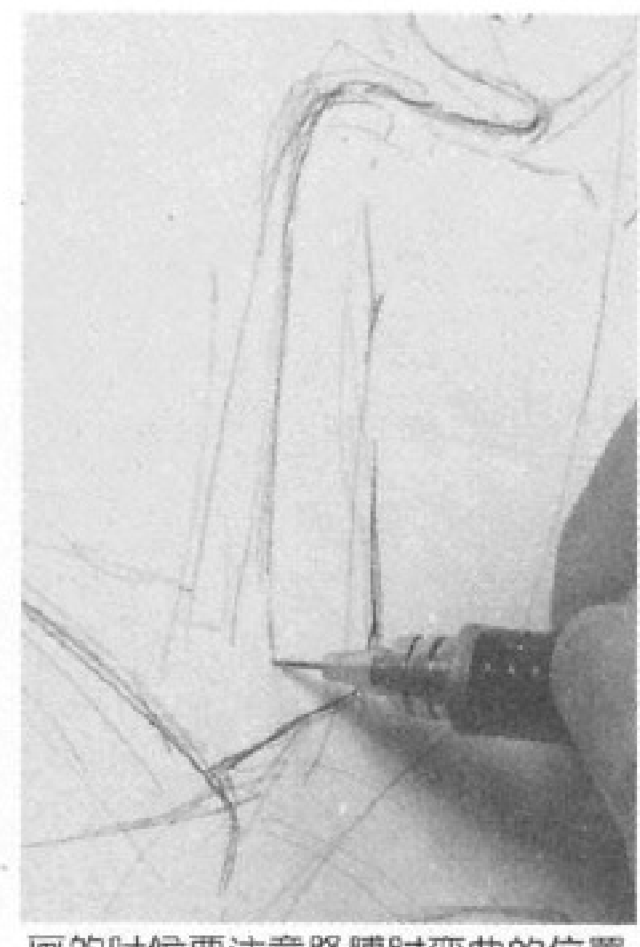
利用圆筒的法则完成大腿的绘制。

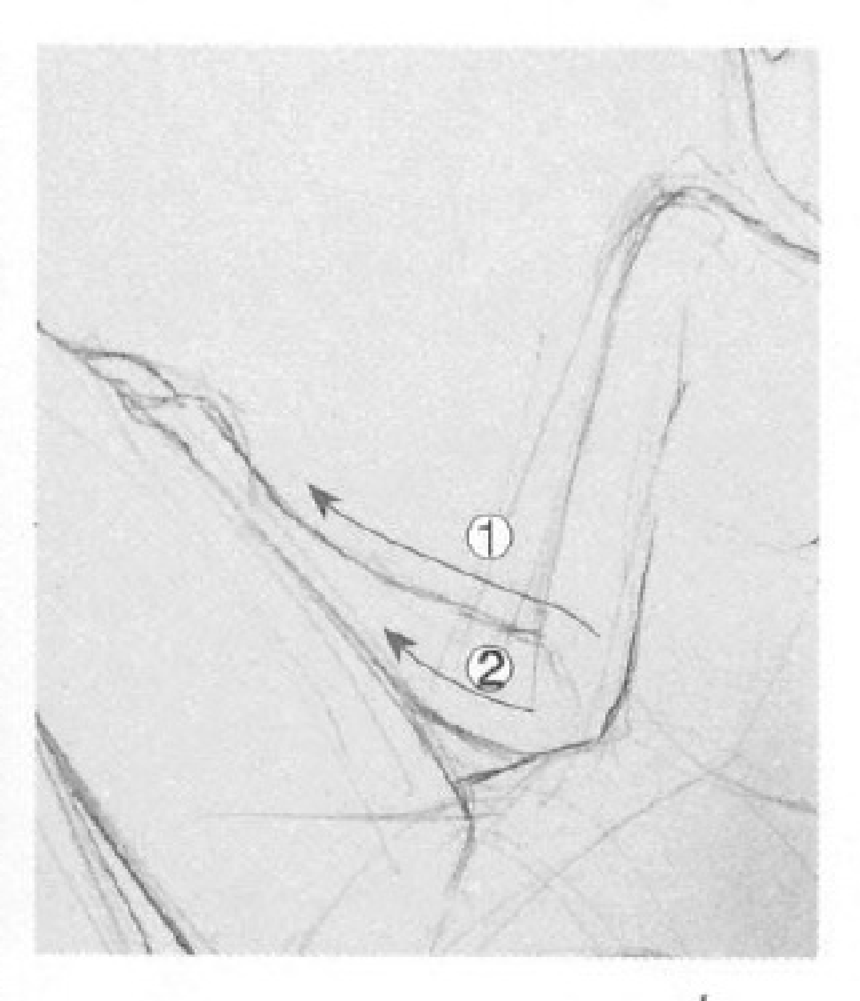




同样画出腿肚子。

因为是胳膊搭在腿上的姿势，所以胳膊在画好腿后再画。

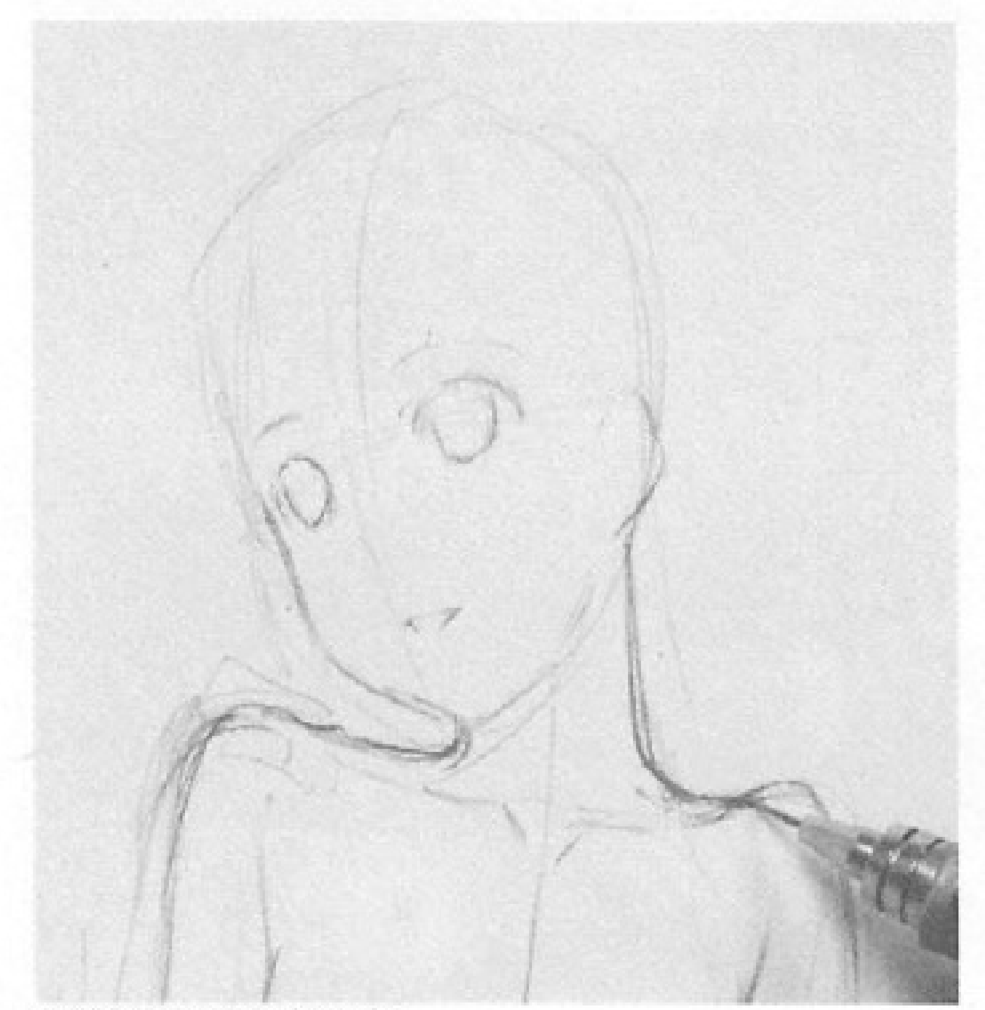




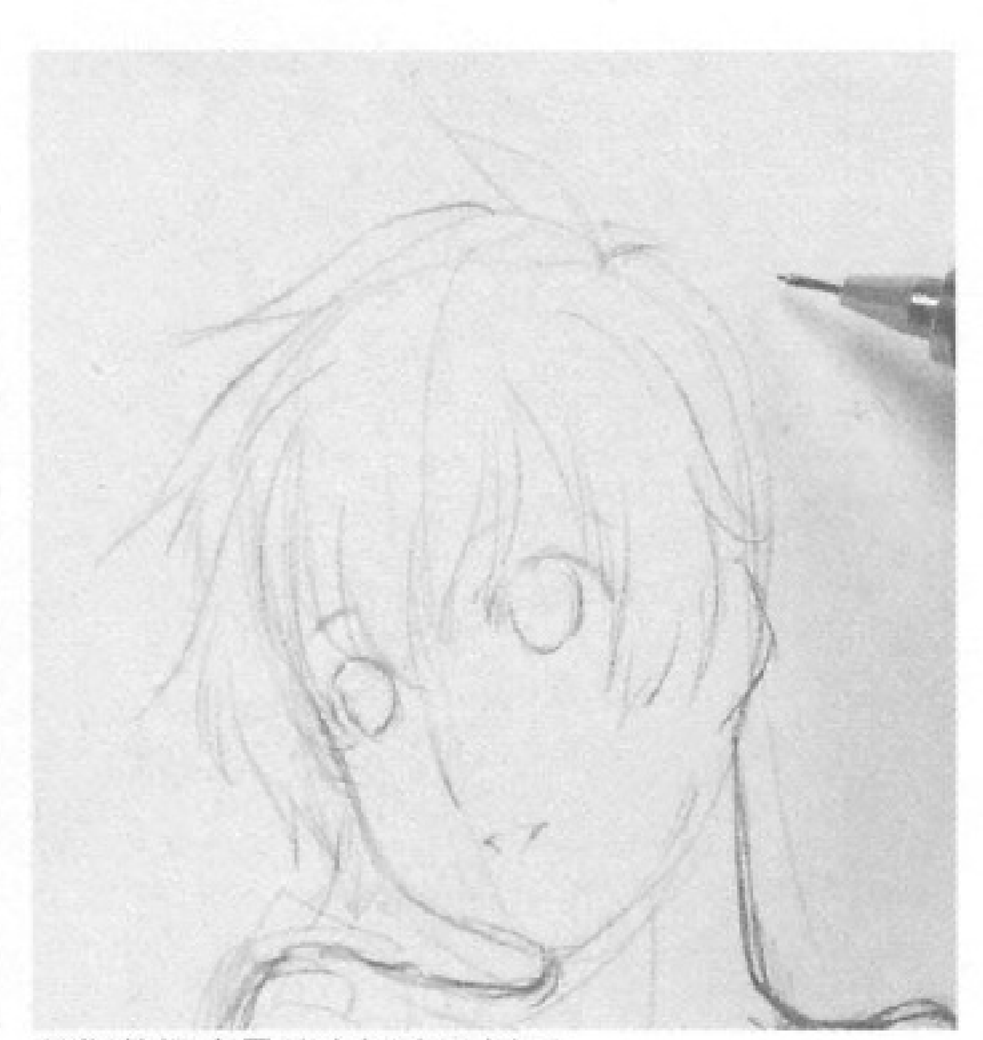
画的时候要注意胳膊肘弯曲的位置。

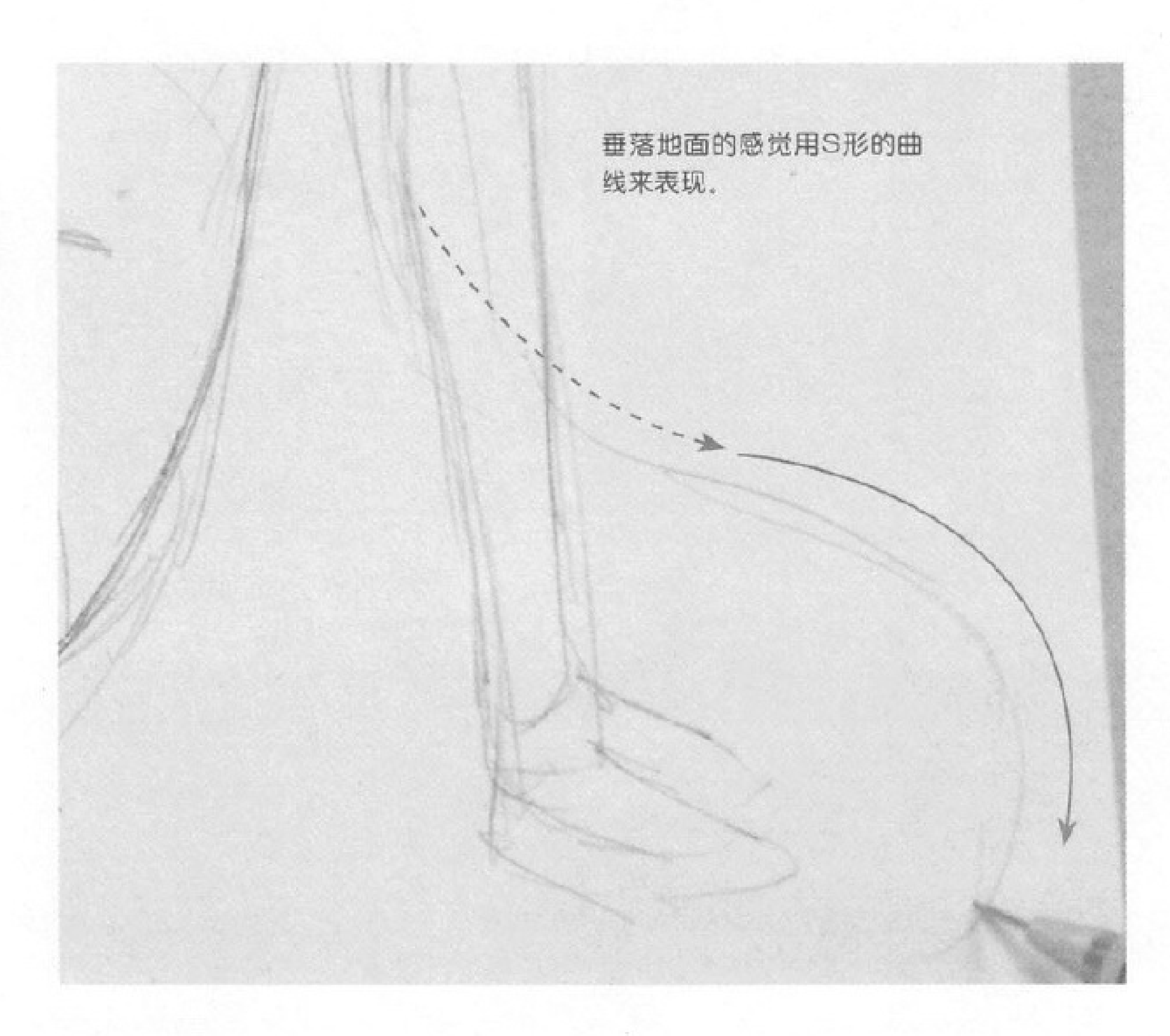
身体的大致轮廓完成了。

抓住形－3 画出头发


首先修整脖子的线条。


画前面头发的时候要注意头部倾斜的方向。


绘制的顺序是从内侧向外侧画。




画隐藏在身体后方的头发时要注意整根头发的走向。这时铅笔的握法也随之发生变化。总之画的时候要随之注意将铅笔握法调整到最容易画的姿势。

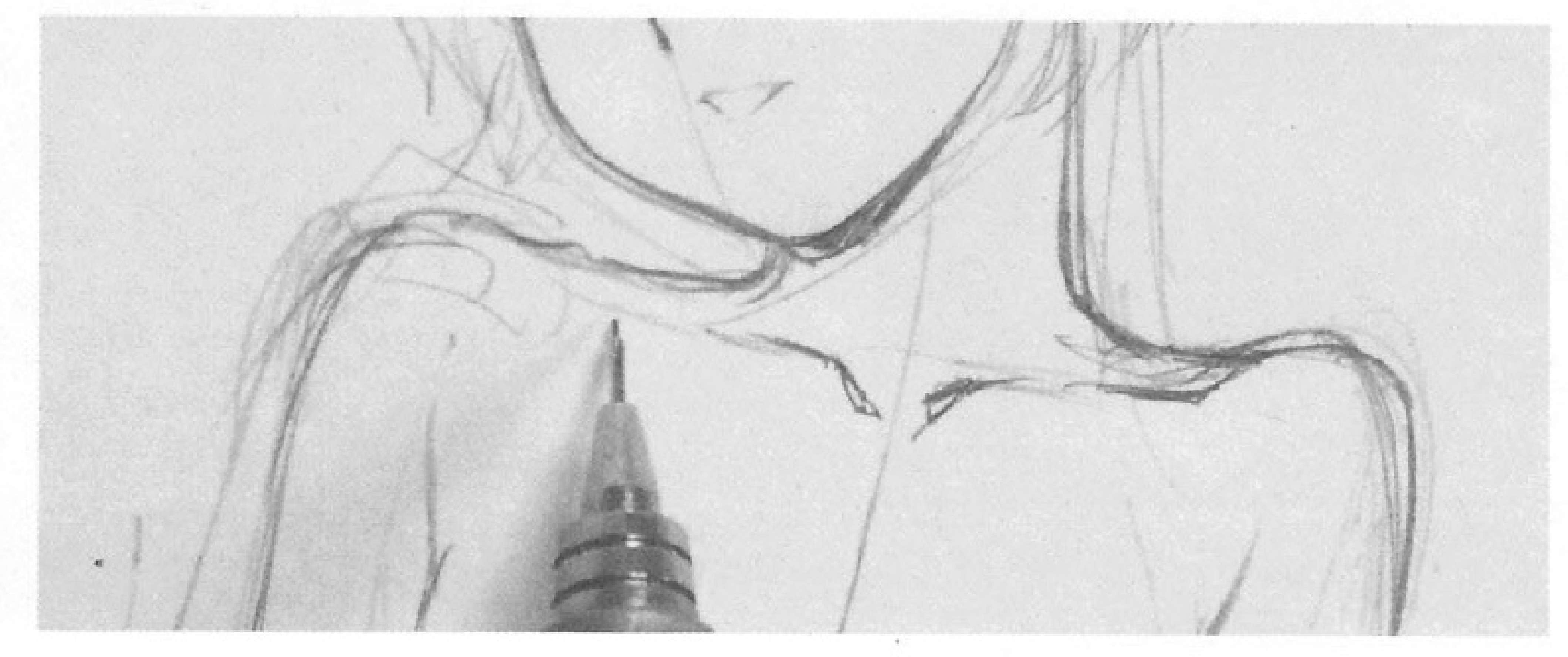
整理线条


按照通常的顺序开始画面部。

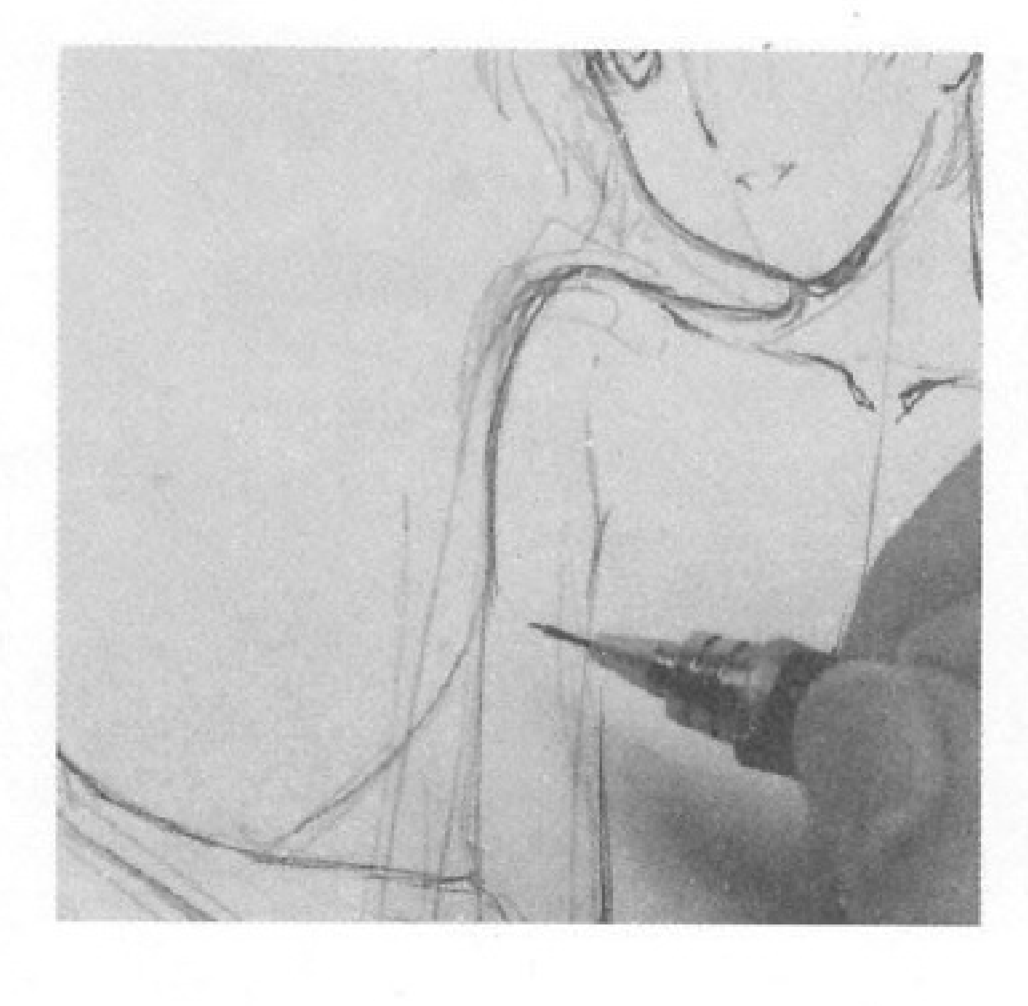


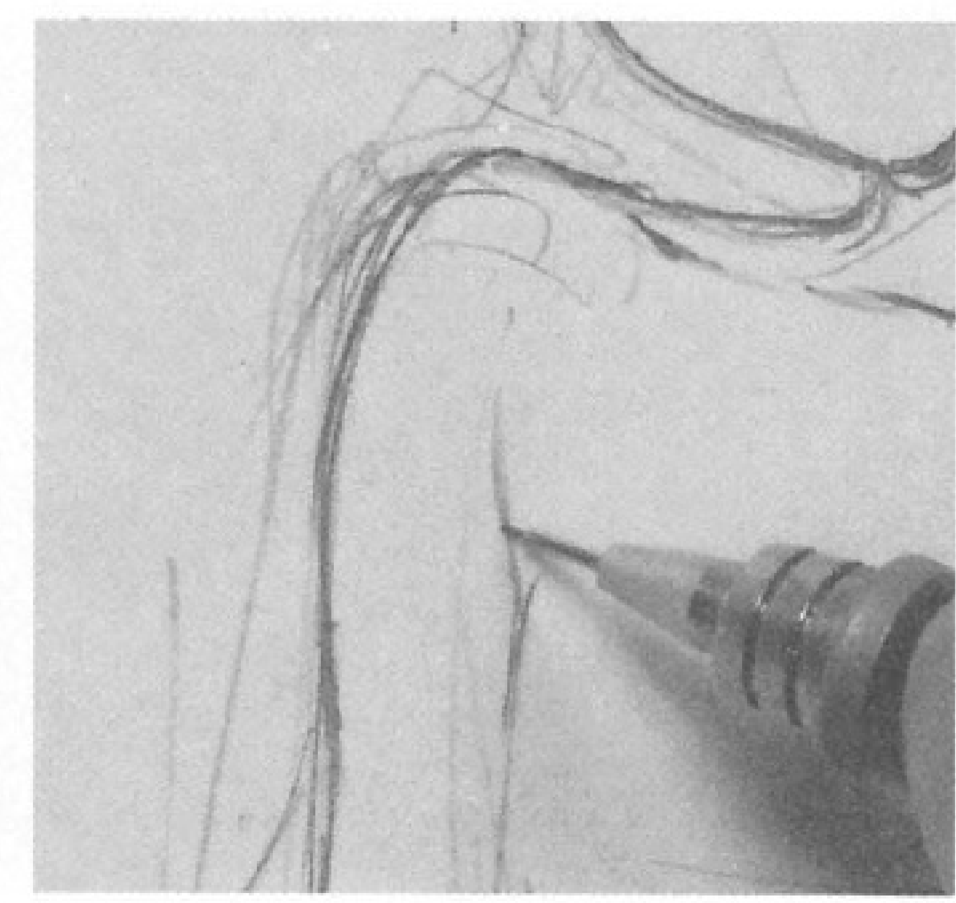


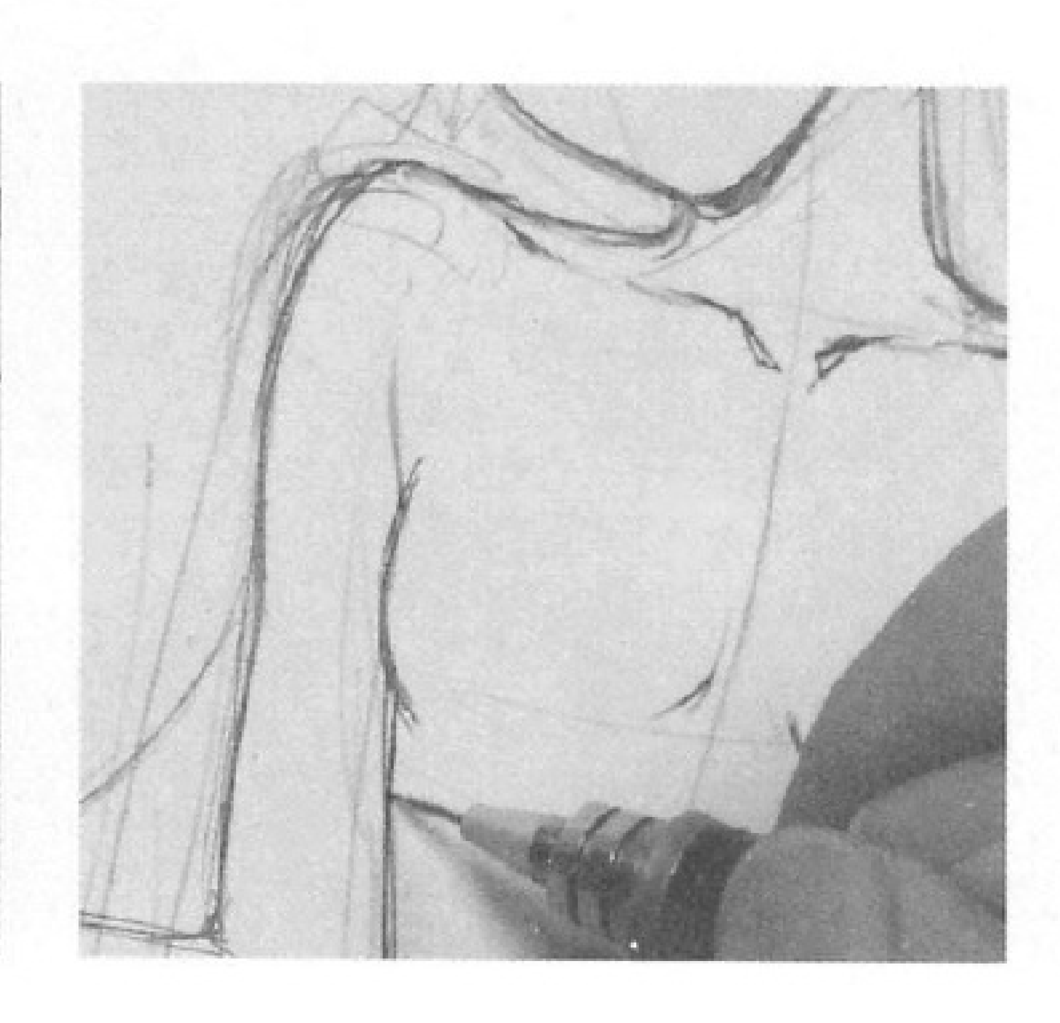


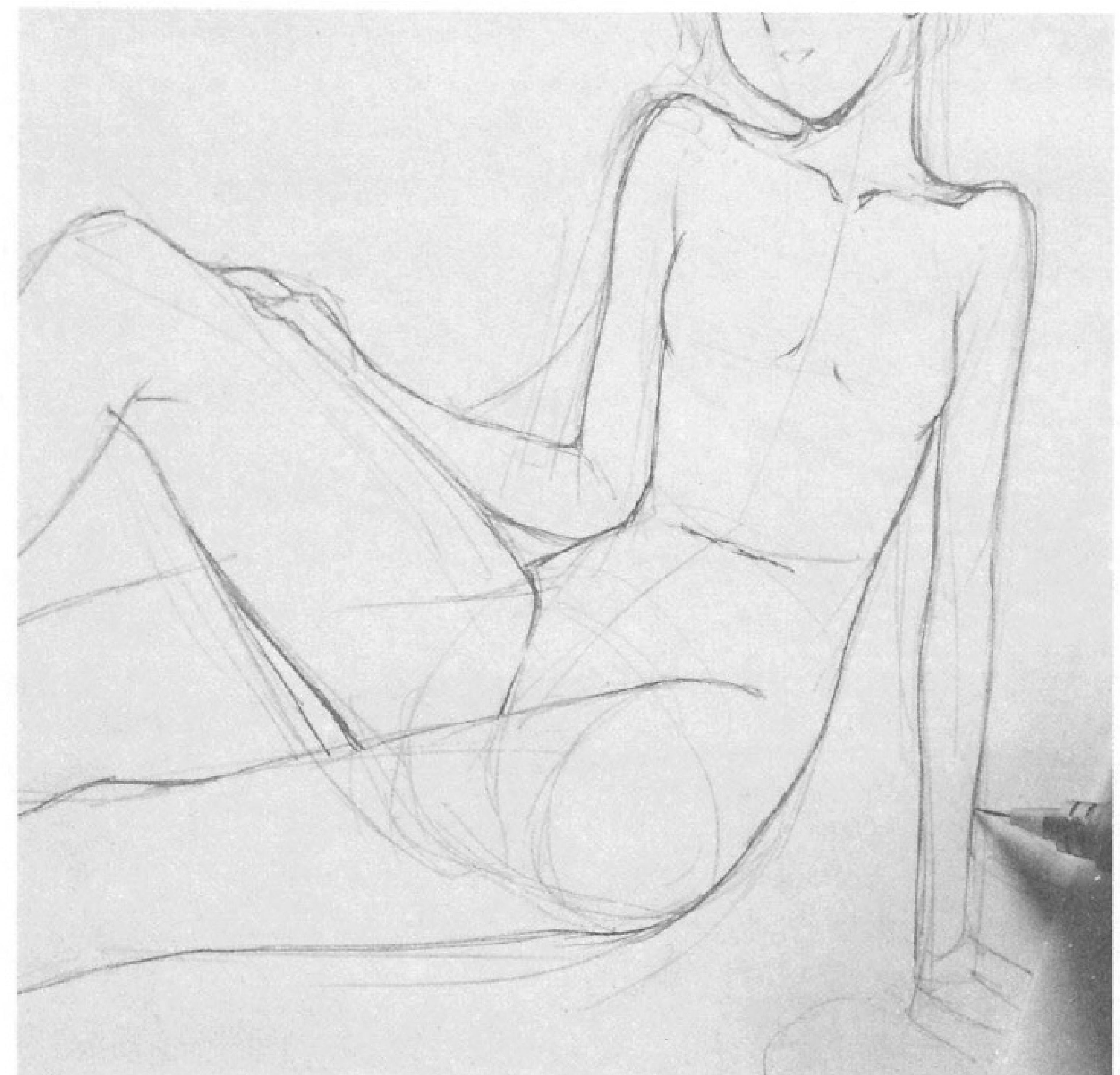


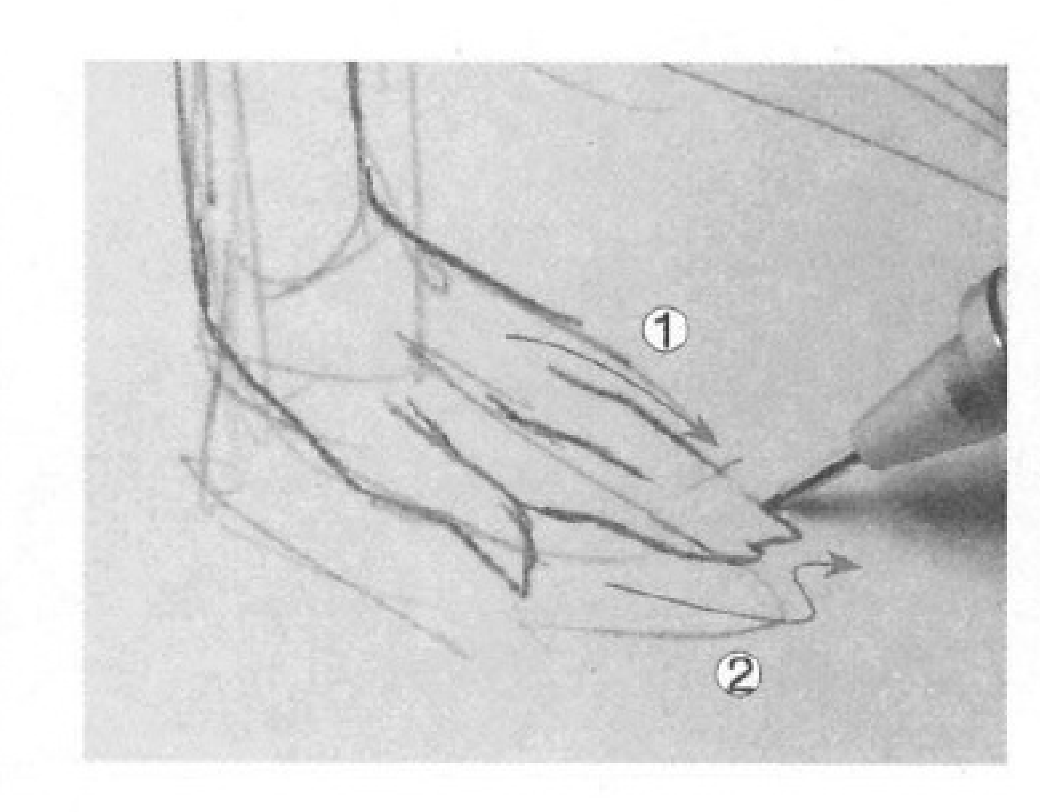
将线条连接起来画出锁骨。

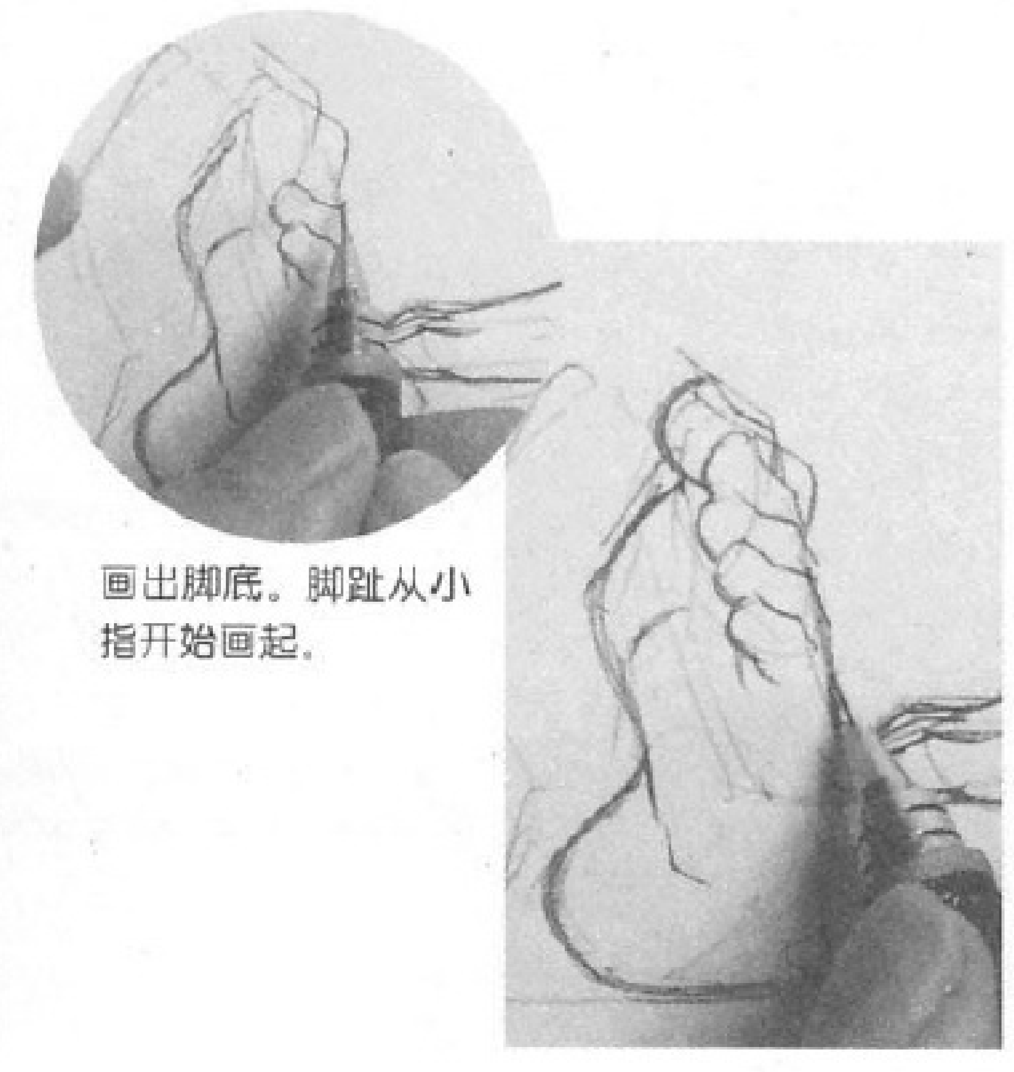










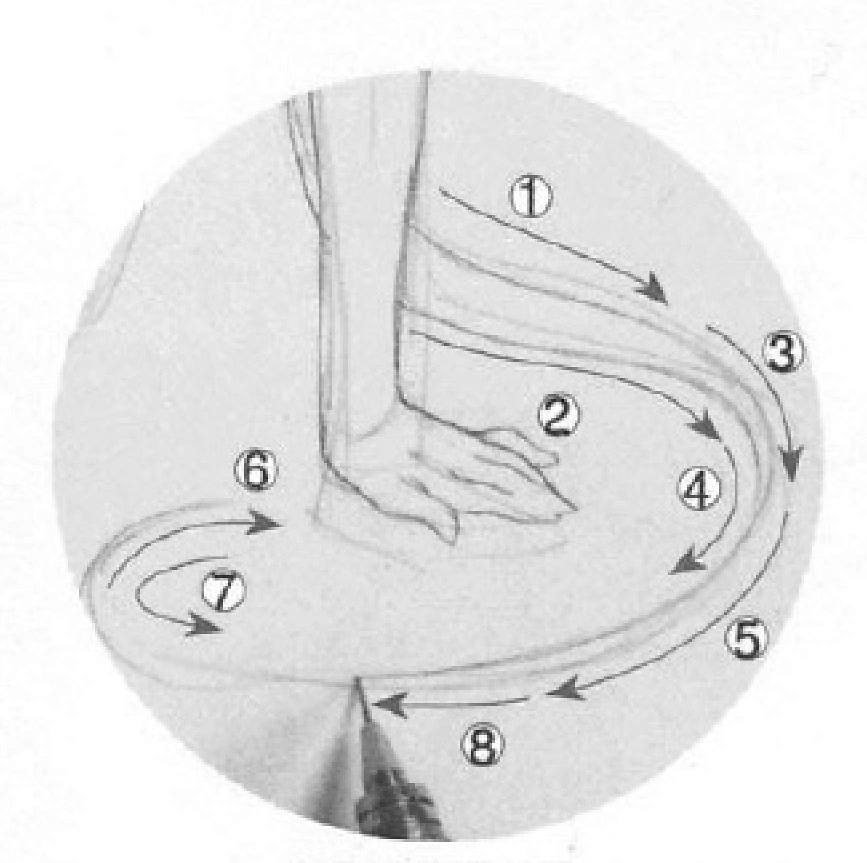


画出脚底。脚趾从小指开始画起。

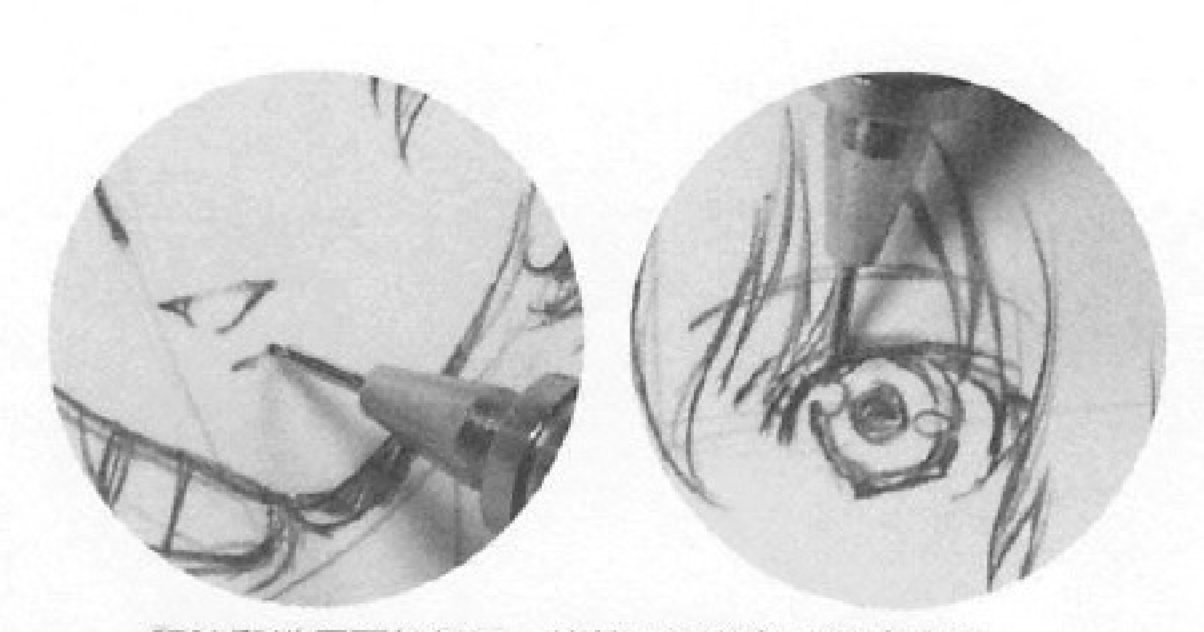
画好细部描好线条


刻画好面部以及头发。


柔和的曲线并不是一笔画出来的。要将一段段线条连接起来。



请看实际的步骤。


眼睛和嘴唇要仔细画，擦掉不要的部分就完成了。

完成。画同一个角色的时候，不能光注意发型和眼睛，身体的特征（特别是画女孩子的时候，肩的宽度和胸部大小等）的表现也是很重要的。

同一角色也有成长变化

～怎样画才能让角色看起来像同一个人～

怎样才能让画出来的角色看起来像同一个人呢？请比较一下下面的五张图。


1 肖像


2 全身像

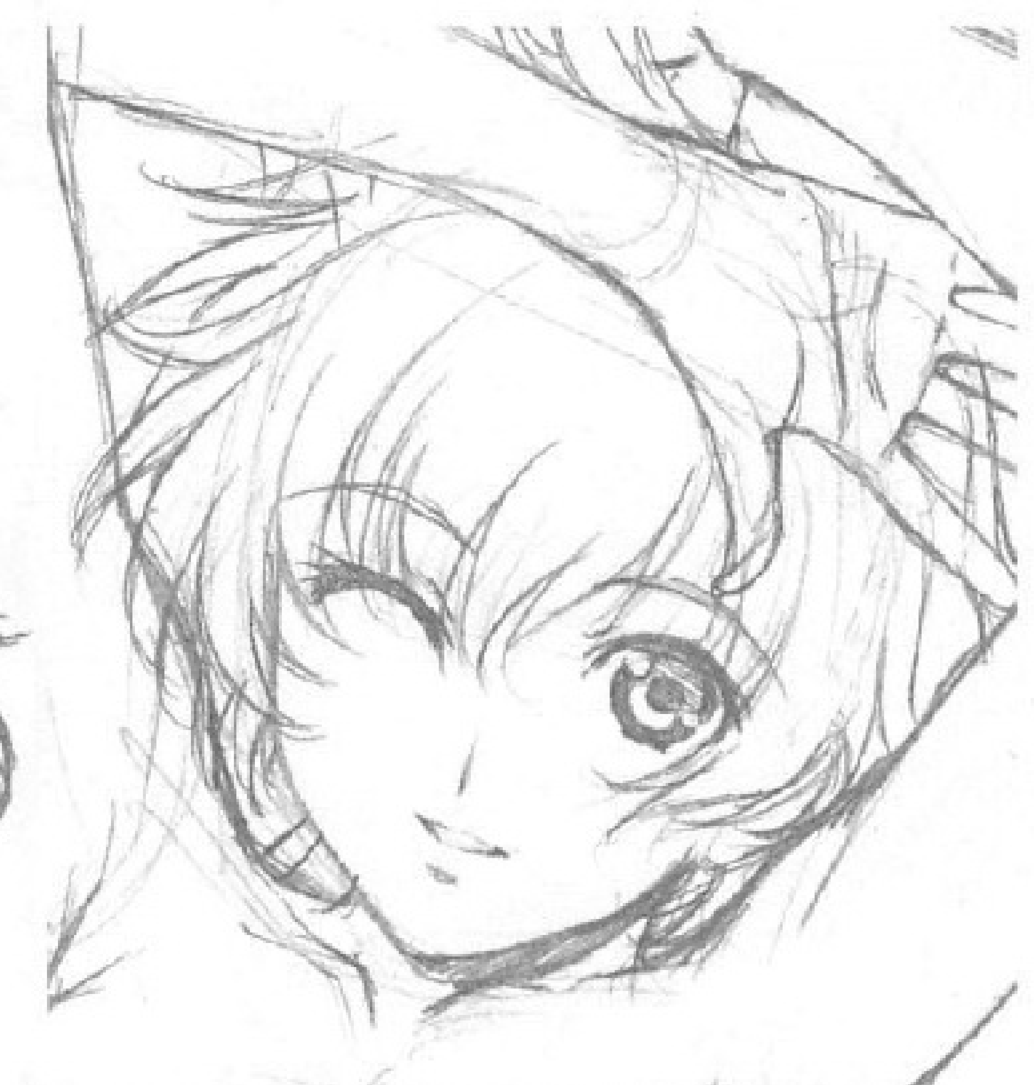

3 半身像


4 俯视角度肖像

5 全身模特像


1 角色诞生。最初的一个肖像。特征在于发型和眼睛的形状。


2 画全身像时候的面部。发型和眼睛的形状很清晰。


3 半身像。这时，眼睛的细节描画很清晰，角色自身产生一种安定感。


4 俯视角度的肖像。因为面部是很大的特写，所以头发还有眉毛都要画得特别细致。下巴尖稍许有些圆润。


5 全身的模特像。和最开始画的肖像一样，眼睛的线条很柔和，下巴也还是带着圆润感。整体感觉显得更加优雅。

“面部是千变万化的。所以为了让角色看起来像一个人，那些引人注目的地方的形态必须要统一。同时，还要给角色加上明确的‘只要有这个就是这个角色’的特征。同样的发型分缝的位置在哪里，头发的曲线是什么感觉，看不到的地方是怎样的，都要注意。”（森田）



- 画角色的时候，眼睛与鼻子的距离还有眉毛的位置都作为特征不能改变。
- 要注意眼睛、鼻子的距离还有眉毛的位置等“部件的配置比例”。



第3章

有动态的人物肢体语言

1 肖像中的脖子和肩膀

虽然是展示面部的构图，但通过头部（脖子）和肩膀的表现可以让肖像不光是展示面部，还能够体现动感。让我们来学习考虑着面部和身体的方向来进行绘画。

基本的肖像

面部和身体的方向相同的肖像画。学习这时脖子和肩膀的画法。

・向左





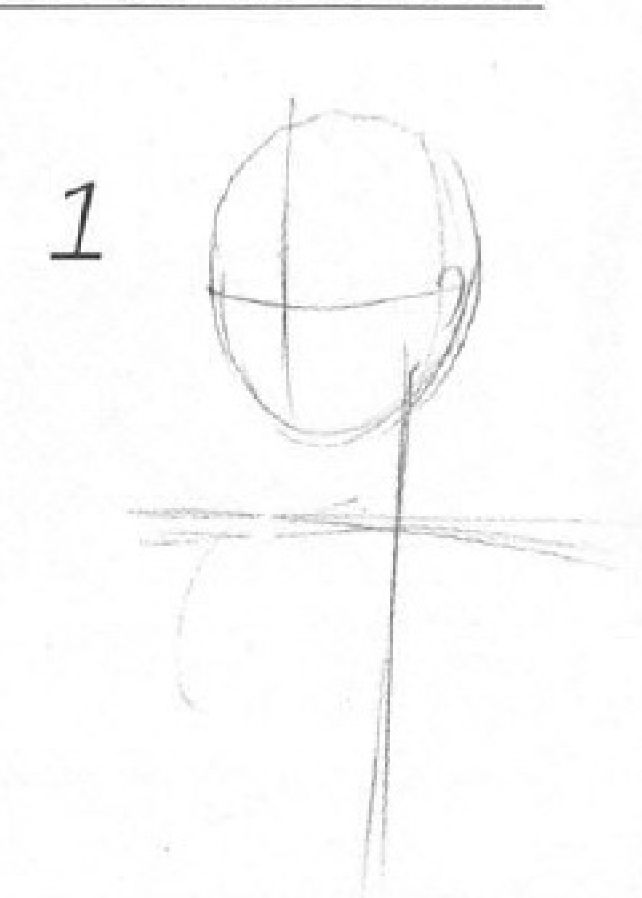
肖像画的身体部分也很重要。画的时候要注意头部、正中线和肩膀线。



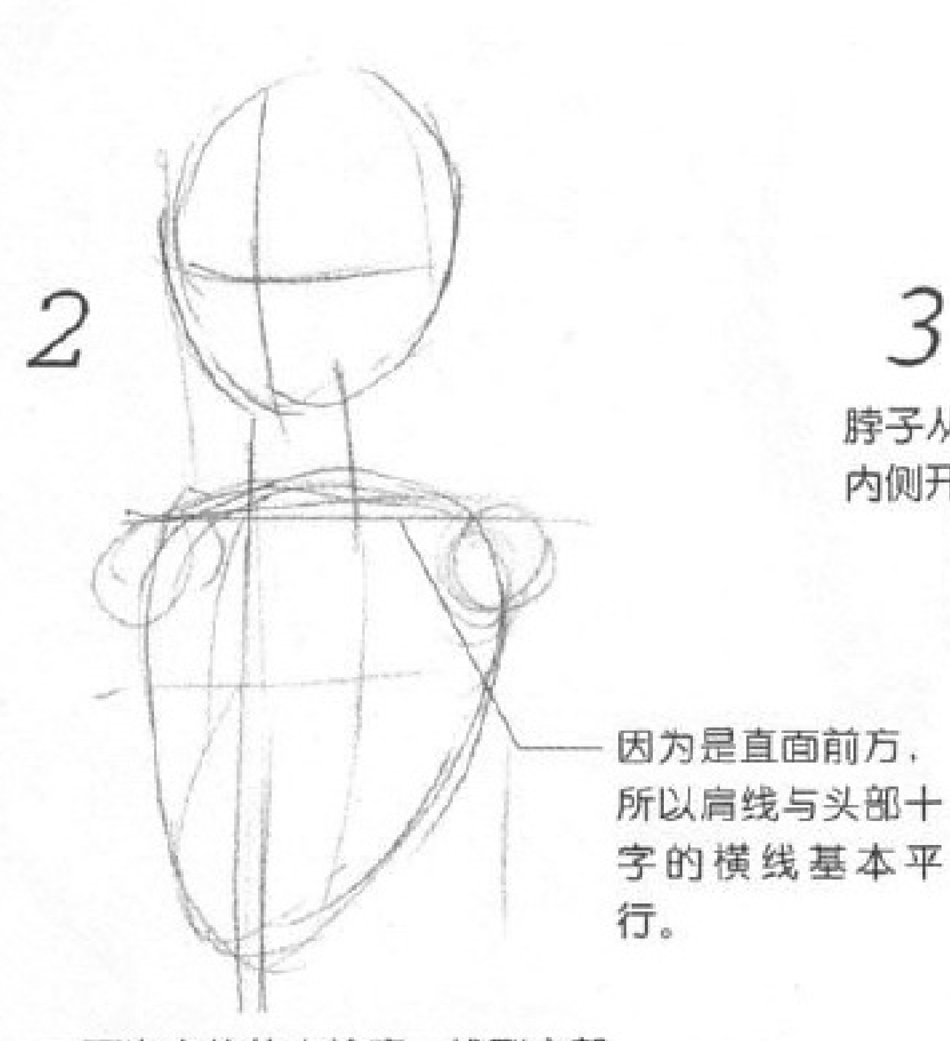


胸部以上构图的画叫肖像画。最后截取上半身的哪一部分，会对整个画面感觉产生很大影响。

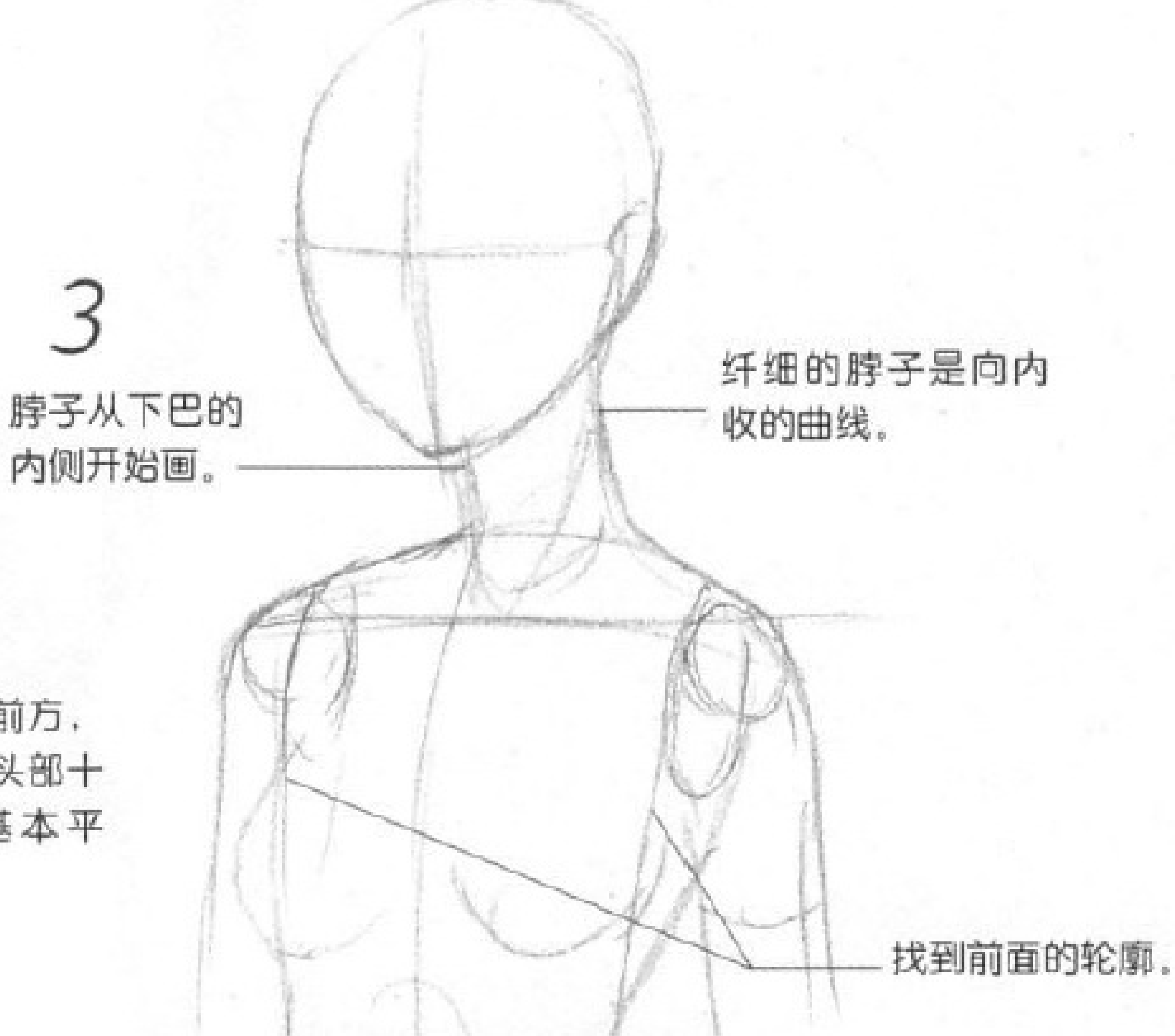
绘画的步骤和重点



画头部，脊椎和肩线用十字来定出位置。

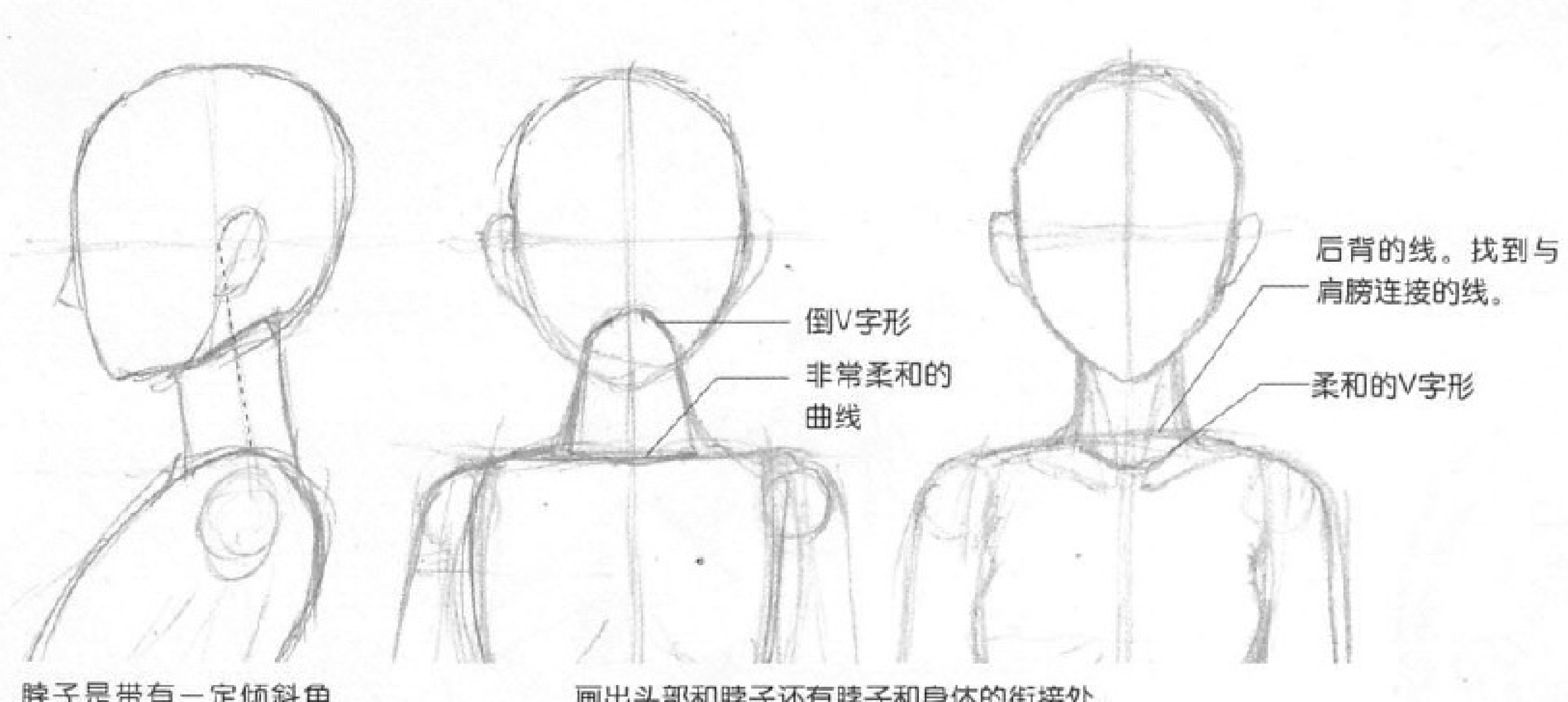


画出身体的大轮廓，找到肩部关节和身体正中线的位置。



画出胳膊，大概整理形态。

头部・脖子・身体的连接

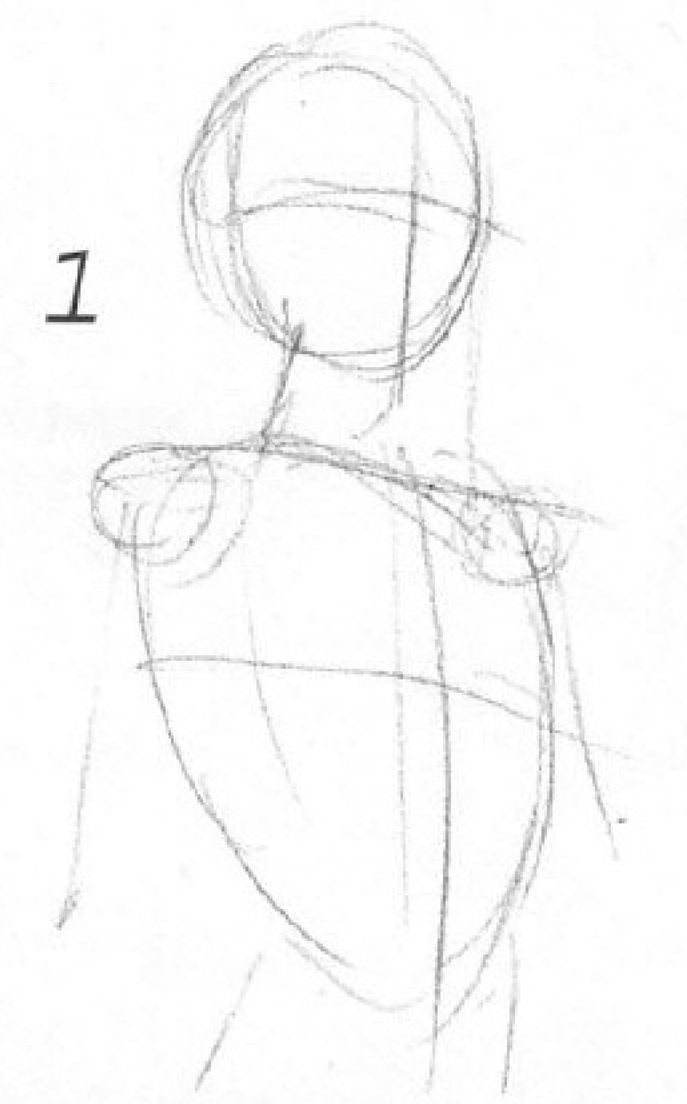


脖子是带有一定倾斜角度的。

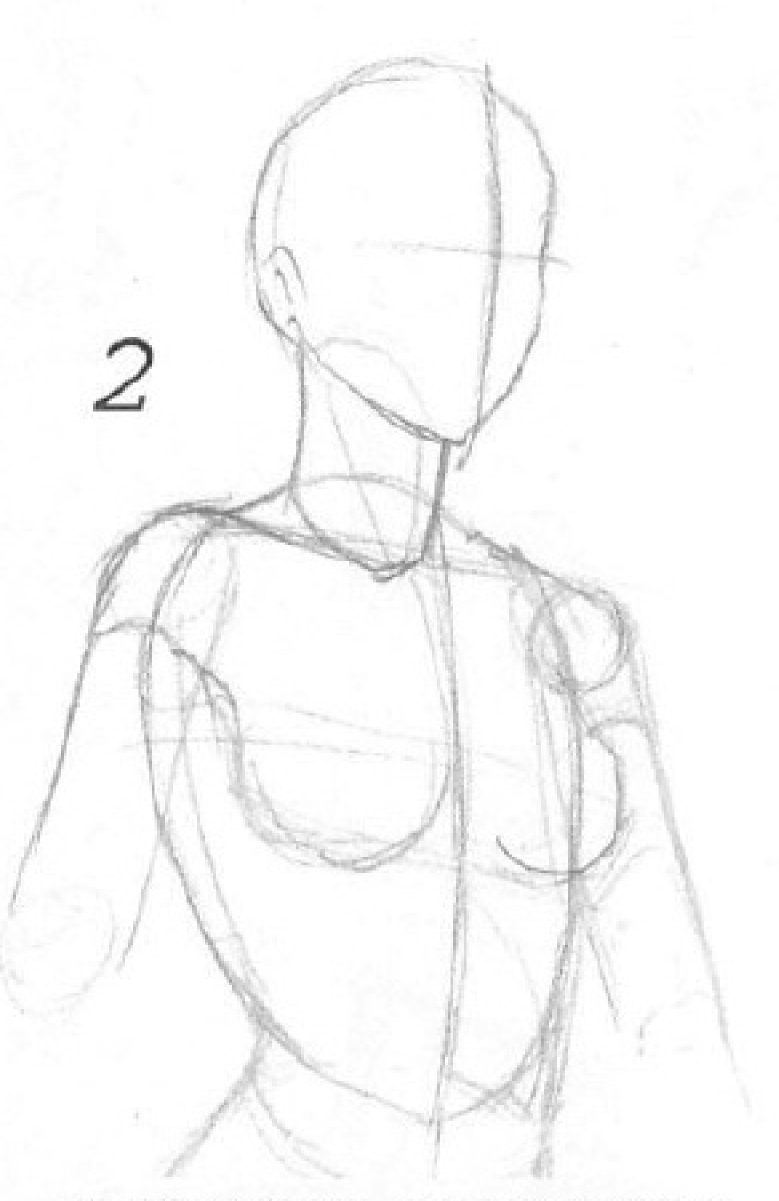
画出头部和脖子还有脖子和身体的衔接处。

面部和身体的正中线在一条直线上，姿势就会很漂亮。肩线是水平的。

应用・向右的肖像



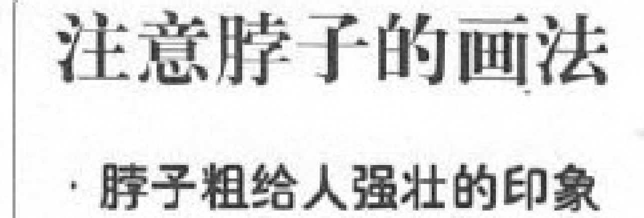
与向左的肖像相同，画出头部、身体的框架，并且找出正中线和肩线。



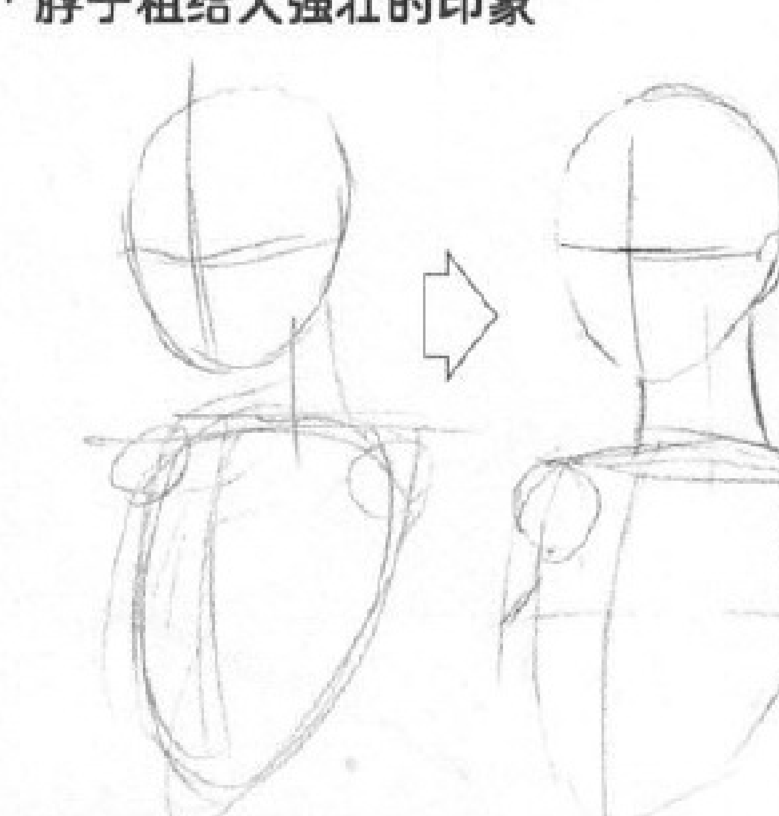
画肖像画的时候，为了找好肩部的平衡，一直画到腰部。



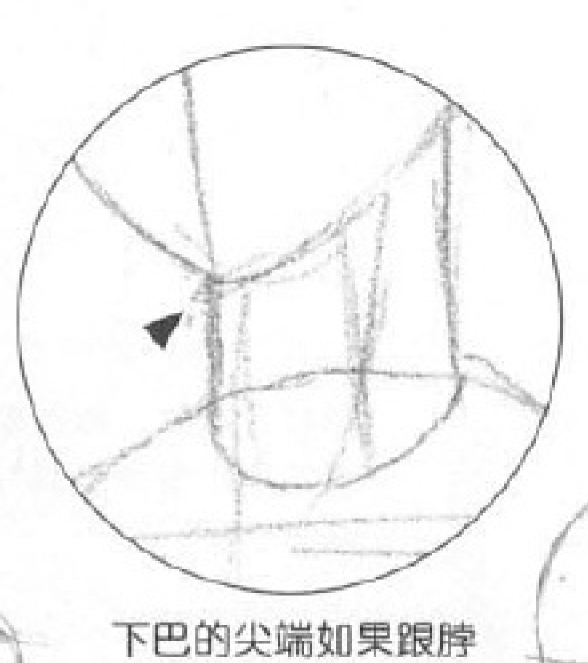
注意脖子的画法



・脖子粗给人强壮的印象



这是比较好的姿势。面部和身体的正中线还有脖子在一条直线上。

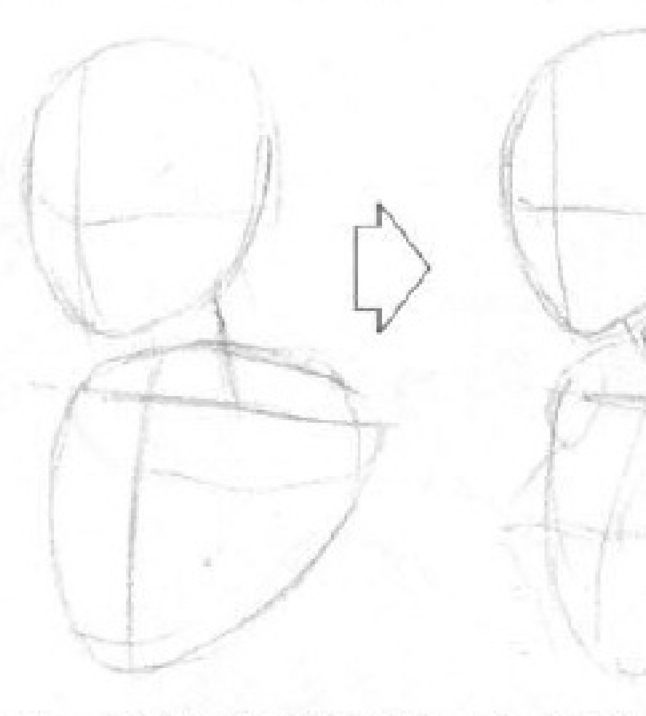


下巴的尖端如果跟脖子的线呈一条直线，那么脖子就会显得太粗，人物显得太强壮。



细的脖子

・脖子如果太倾斜，姿势就变得难看



这一张脖子画得更倾斜。面部的正中线比身体正中线靠前。



变成了姿势不好的肖像。

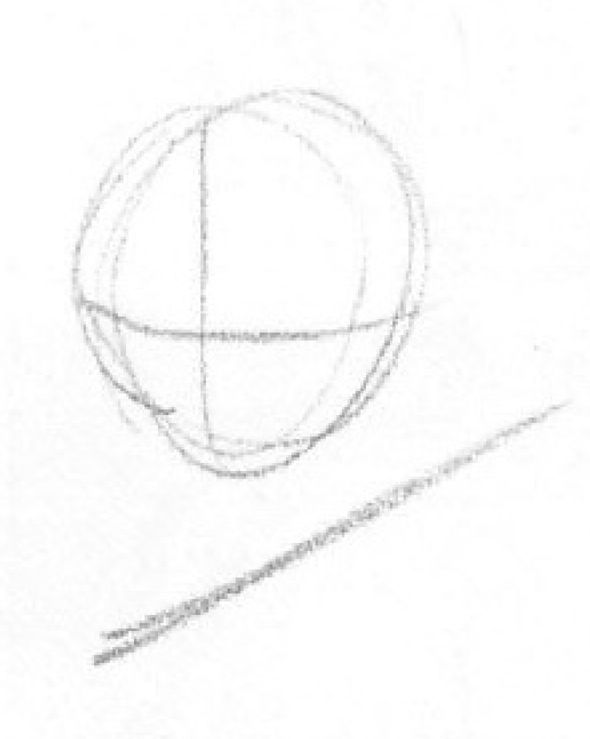
肩和脖子的的动态

学习绘画肩和脖子有动态的肖像。

尝试倾斜肩部







画出椭圆十字，并倾斜肩膀的基线。



画出脖子的基线。身体的正中线垂直于肩线。



画出肩关节和身体的基线。



椭圆十字的曲线方向与肩线的角度发生变化，就会生出很多动态。

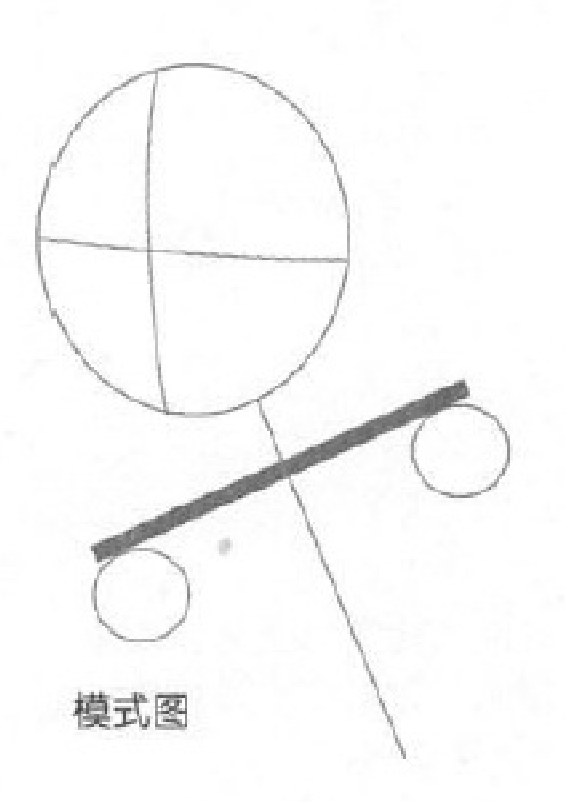
应用



跑的动态

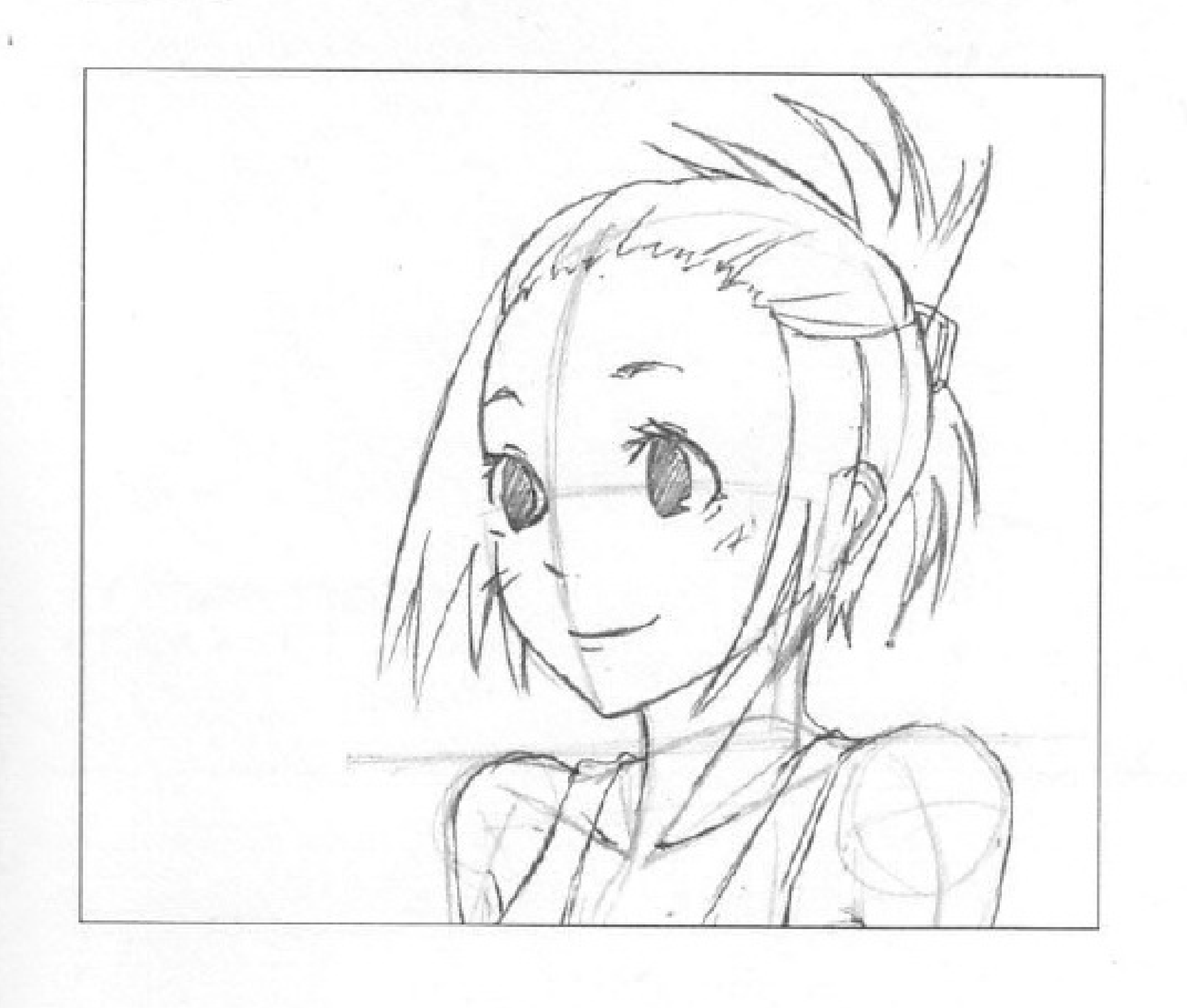


倾斜了肩线，胸部最高点的线也同时画得倾斜（与肩线基本平行）。



模式图

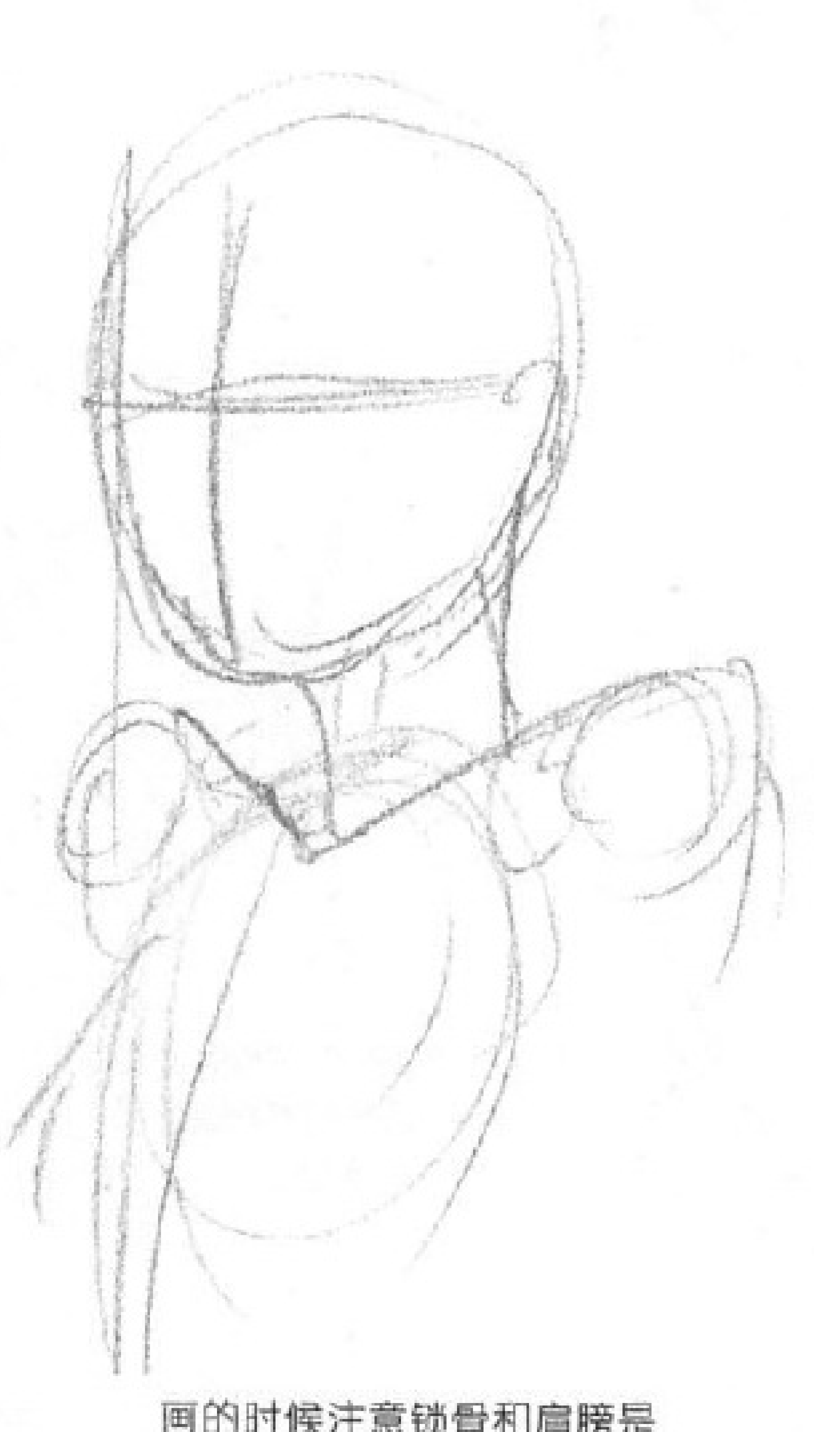
耸肩





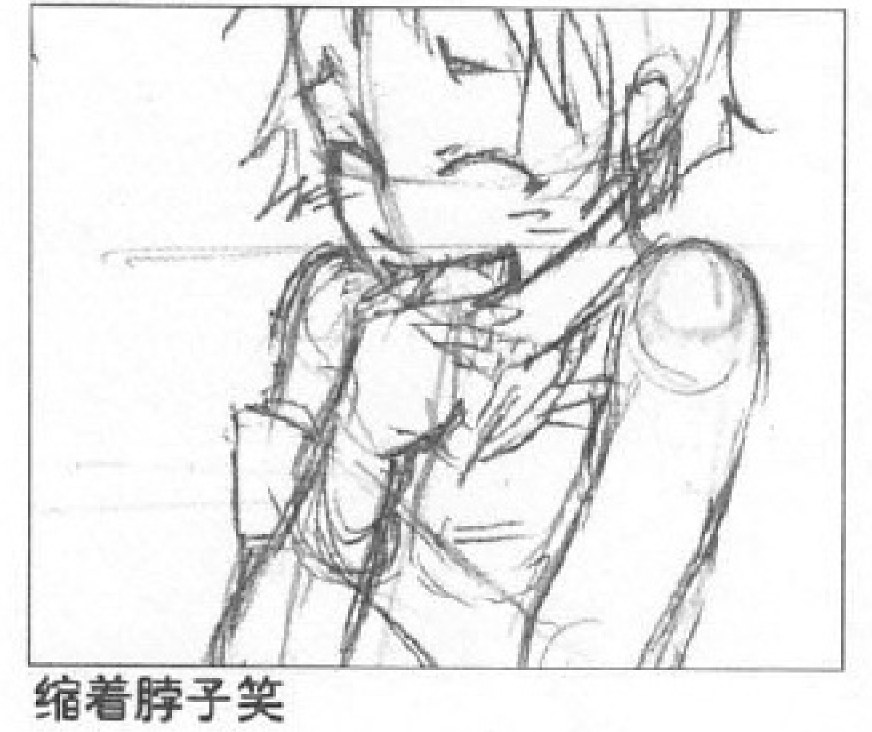
步骤





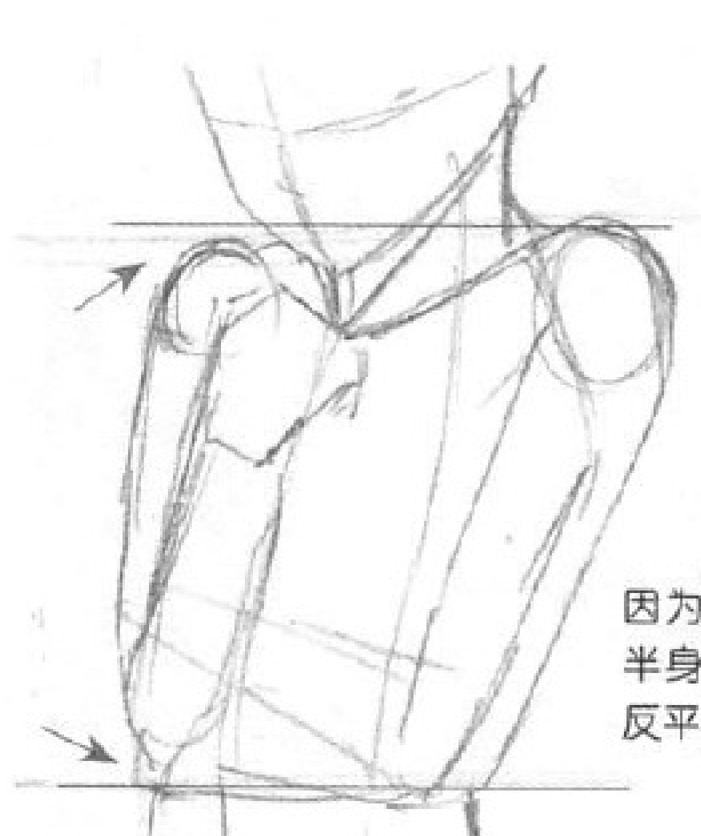


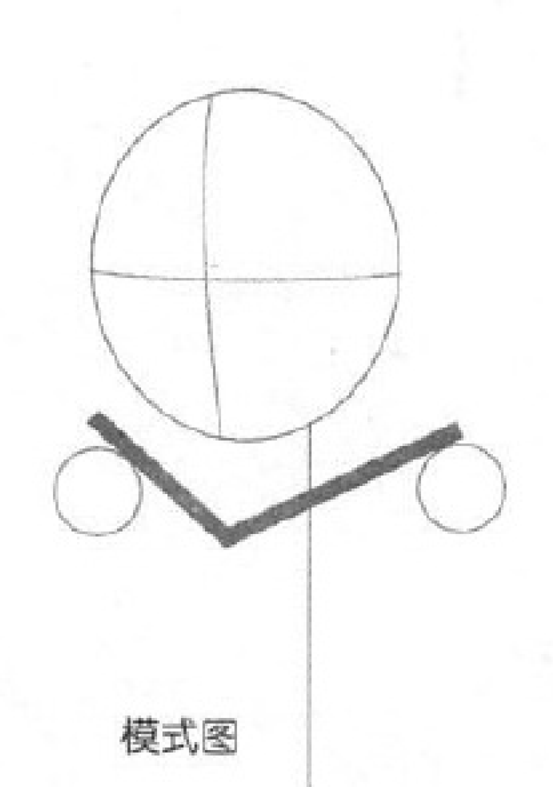
应用



缩着脖子笑



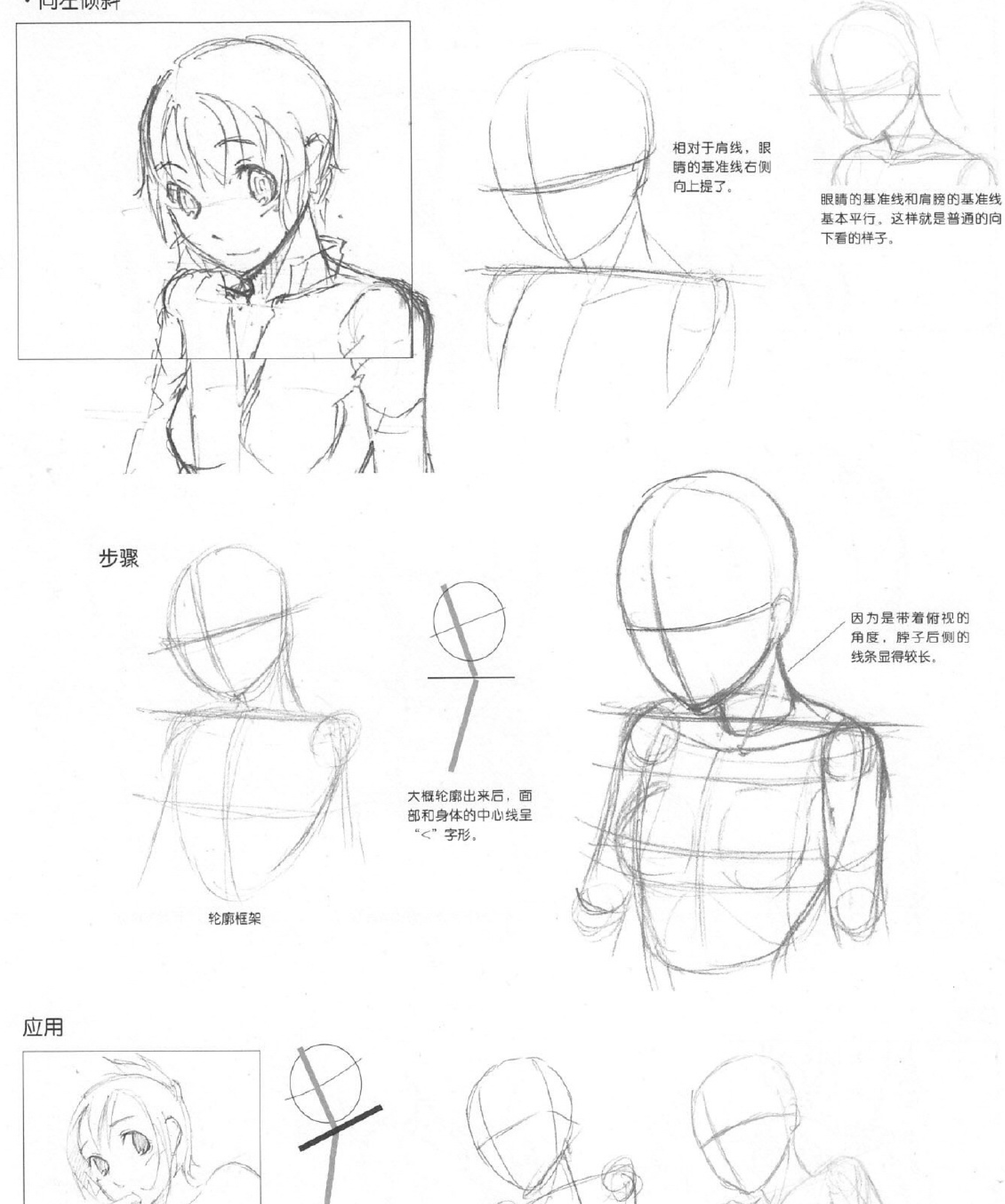




模式图

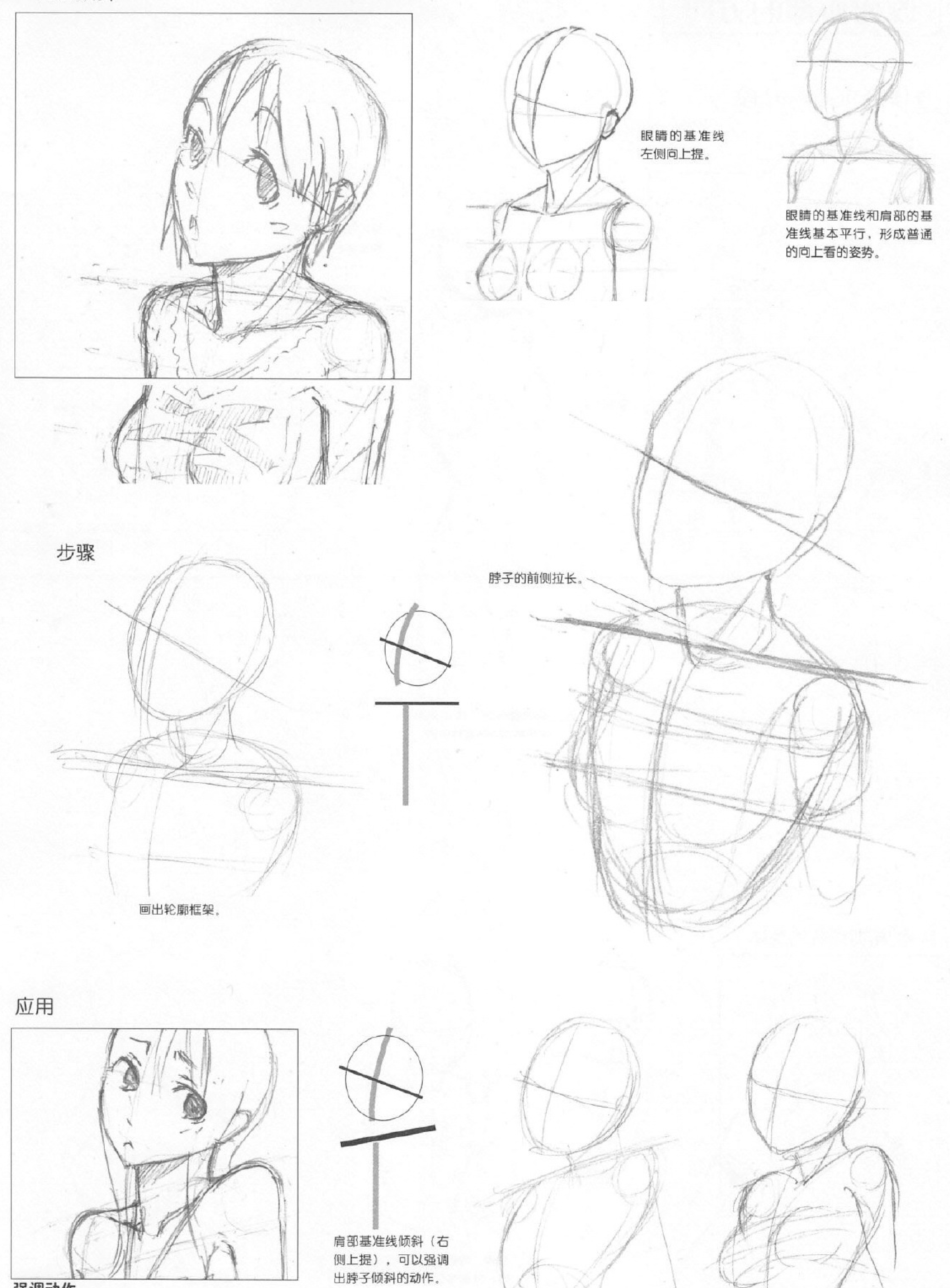
尝试面部倾斜

· 向左倾斜



相对于肩线，眼睛的基准线右侧向上提了。
眼睛的基准线和肩膀的基准线基本平行。这样就是普通的向下看的样子。
步骤
大概轮廓出来后，面部和身体的中心线呈“<”字形。
轮廓框架
因为是带着俯视的角度，脖子后侧的线条显得较长。
应用
肩线倾斜的话，也可以构成仰角的动态构图。
仰视角度

· 向右倾斜


眼睛的基准线
左侧向上提。
眼睛的基准线和肩部的基
准线基本平行，形成普通
的向上看的姿势。
步骤
脖子的前侧拉长。
画出轮廓框架。
应用
肩部基准线倾斜（右
侧上提），可以强调
出脖子倾斜的动作。

强调动作

改变面部的方向

相对身体，改变面部的方向，就可以画出有动感的肖像来。为此，画的时候要注意身体的方向。

身体为正面的时候

·面部和肩膀倾斜

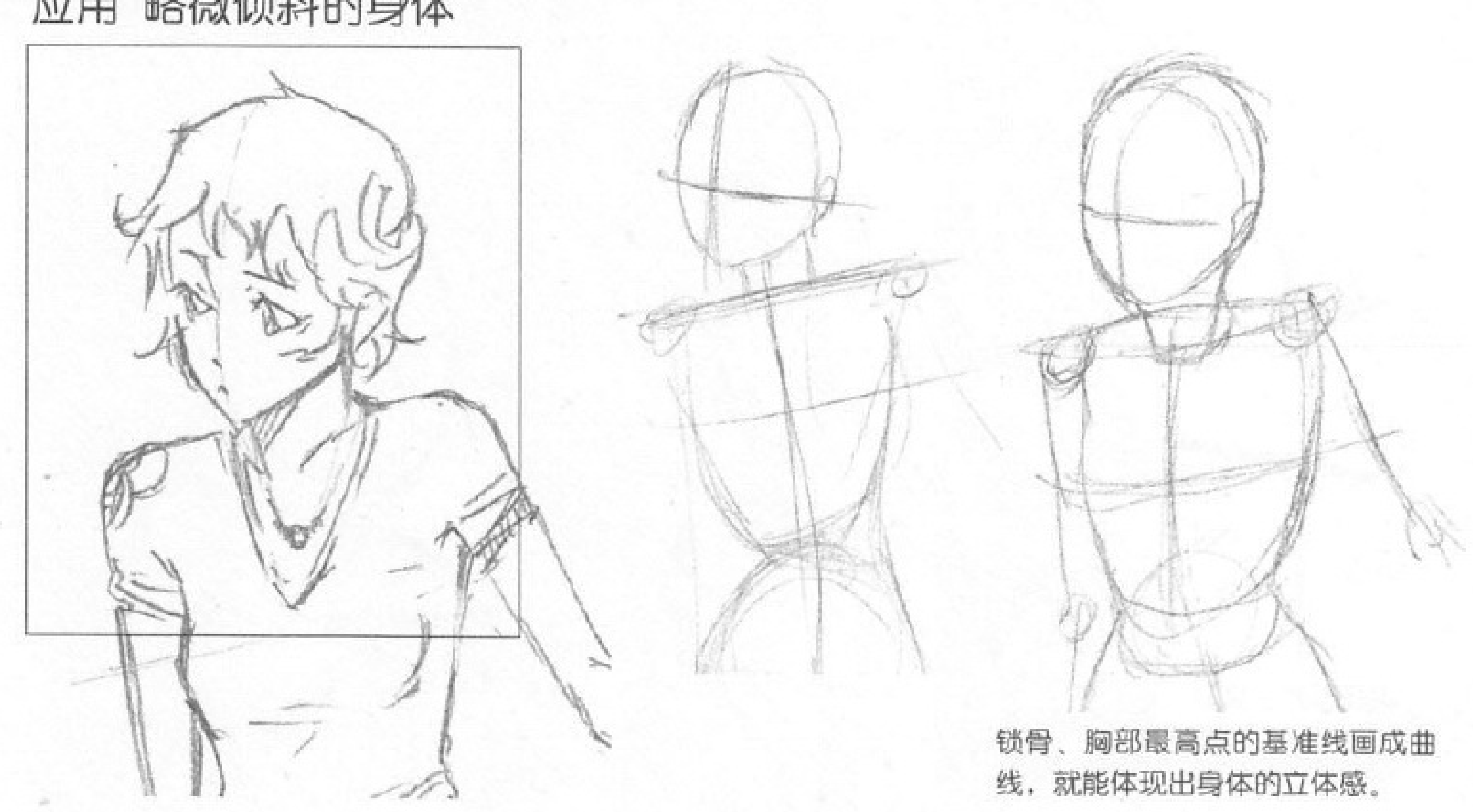
画轮廓框架的时候要画准。

头部（脖子）的倾斜与左图相同，肩的角度与面部的方向画出变化。

肩部倾斜就可以产生动感。

画正面的身体时，肩和胸部平行，根据横向的基准线来画。

应用 略微倾斜的身体

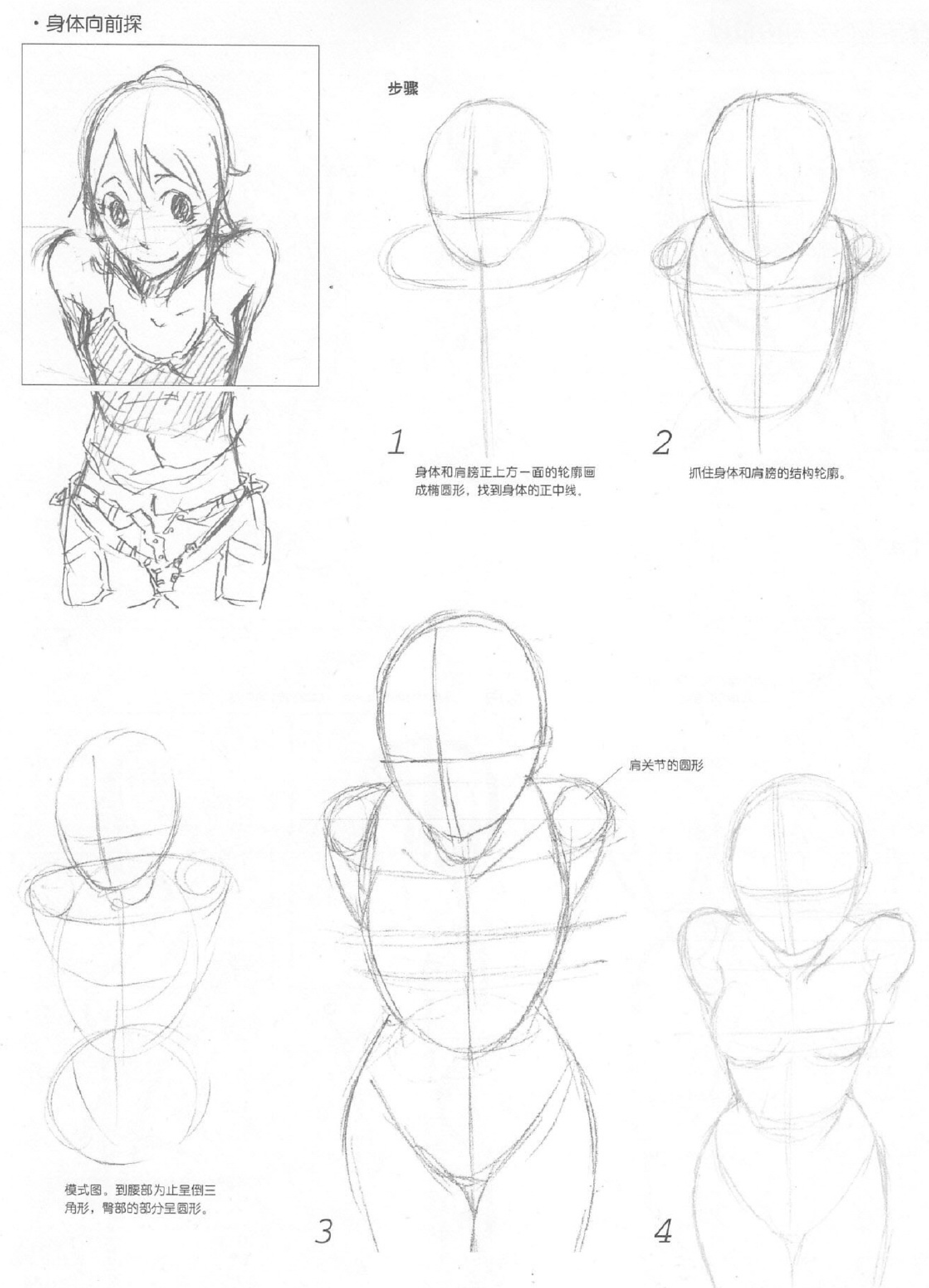


锁骨、胸部最高点的基准线画成曲线，就能体现出身体的立体感。



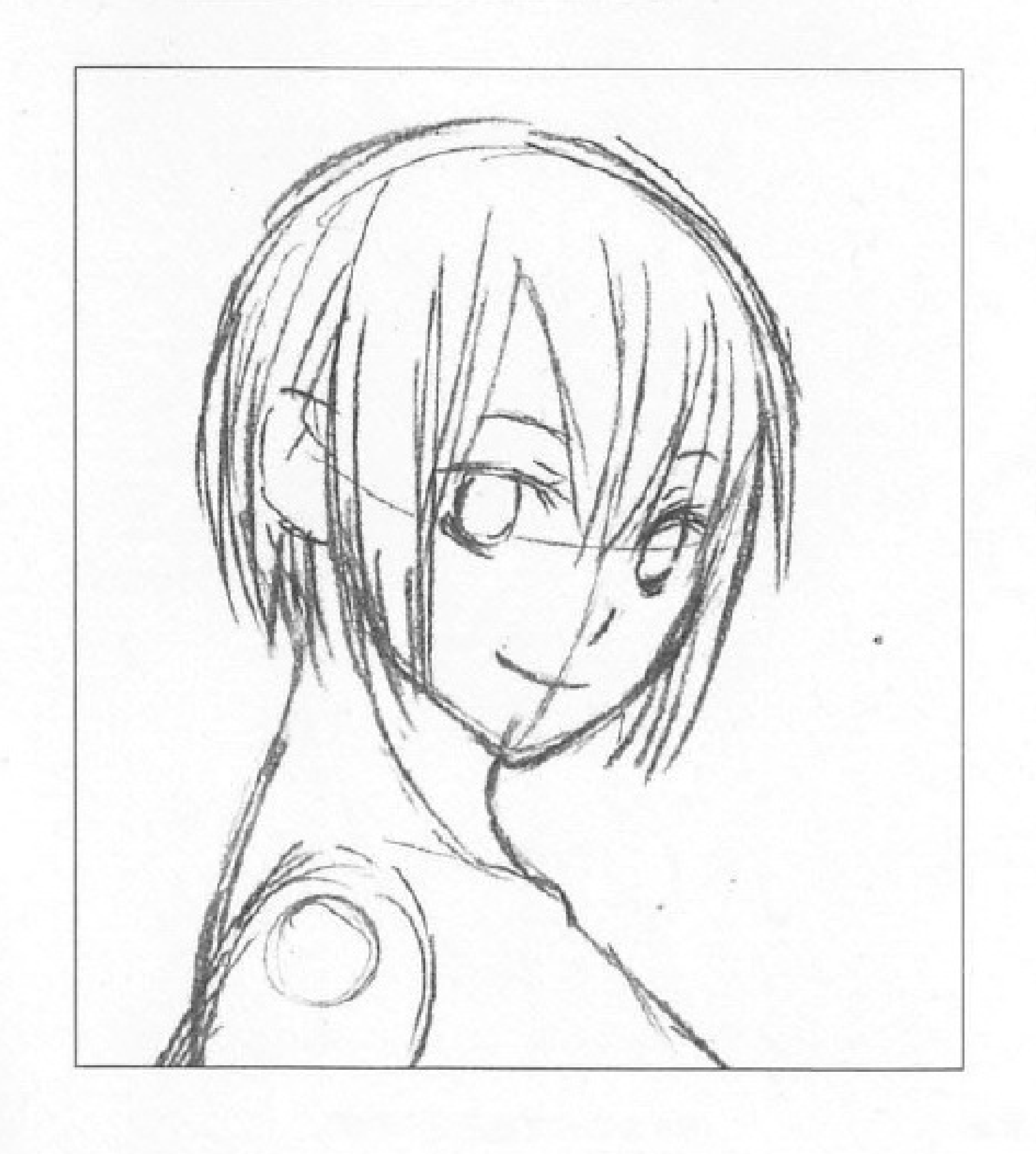
想要展示角色的时候，角色身体稍微侧一点，面部保持正面会比较有效果。

・身体向前探



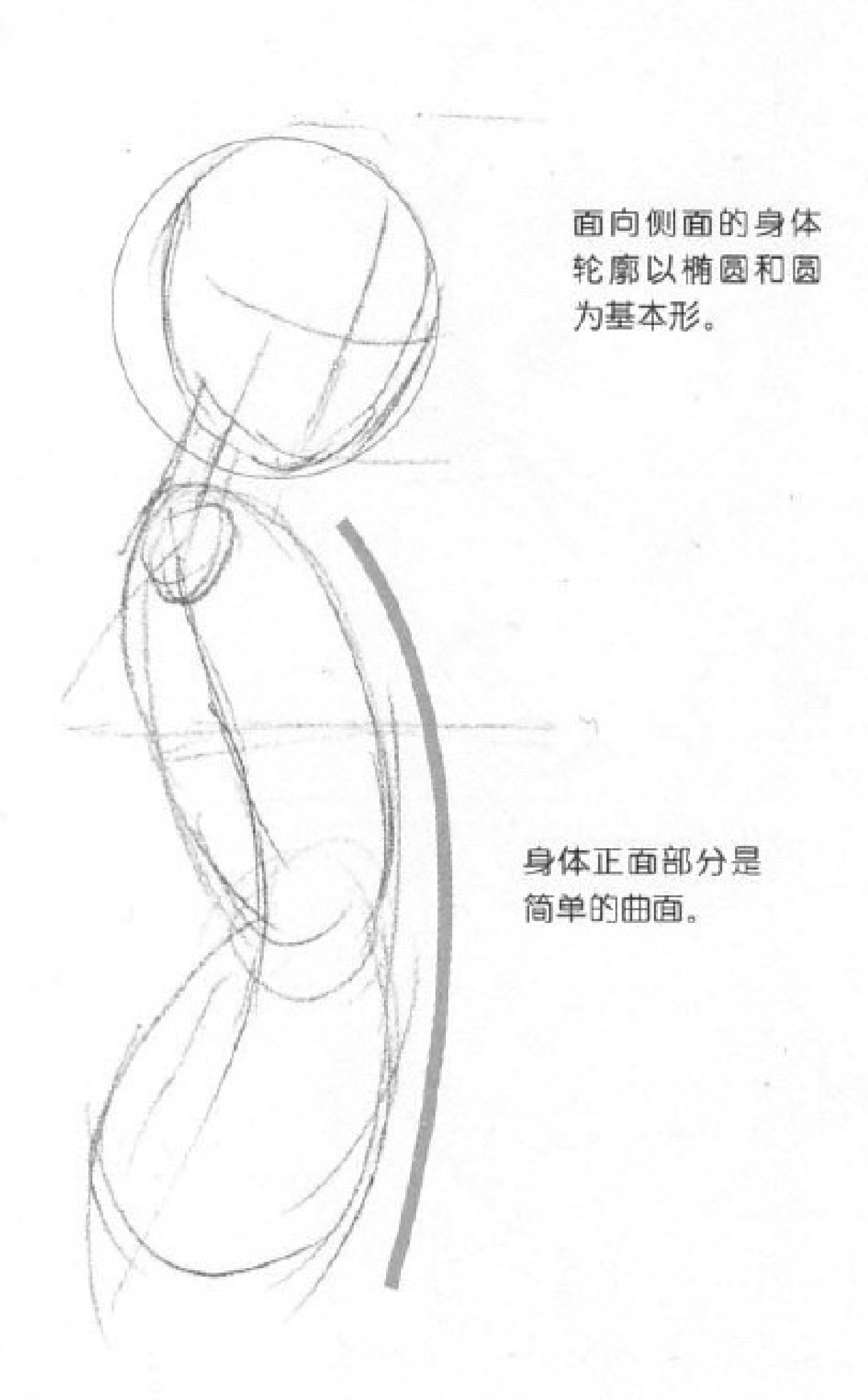
步骤
1
身体和肩膀正上方一面的轮廓画成椭圆形，找到身体的正中线。
2
抓住身体和肩膀的结构轮廓。
肩关节的圆形
模式图。到腰部为止呈倒三角形，臀部的部分呈圆形。
3
4
整理出形来。

身体面向侧面的情况

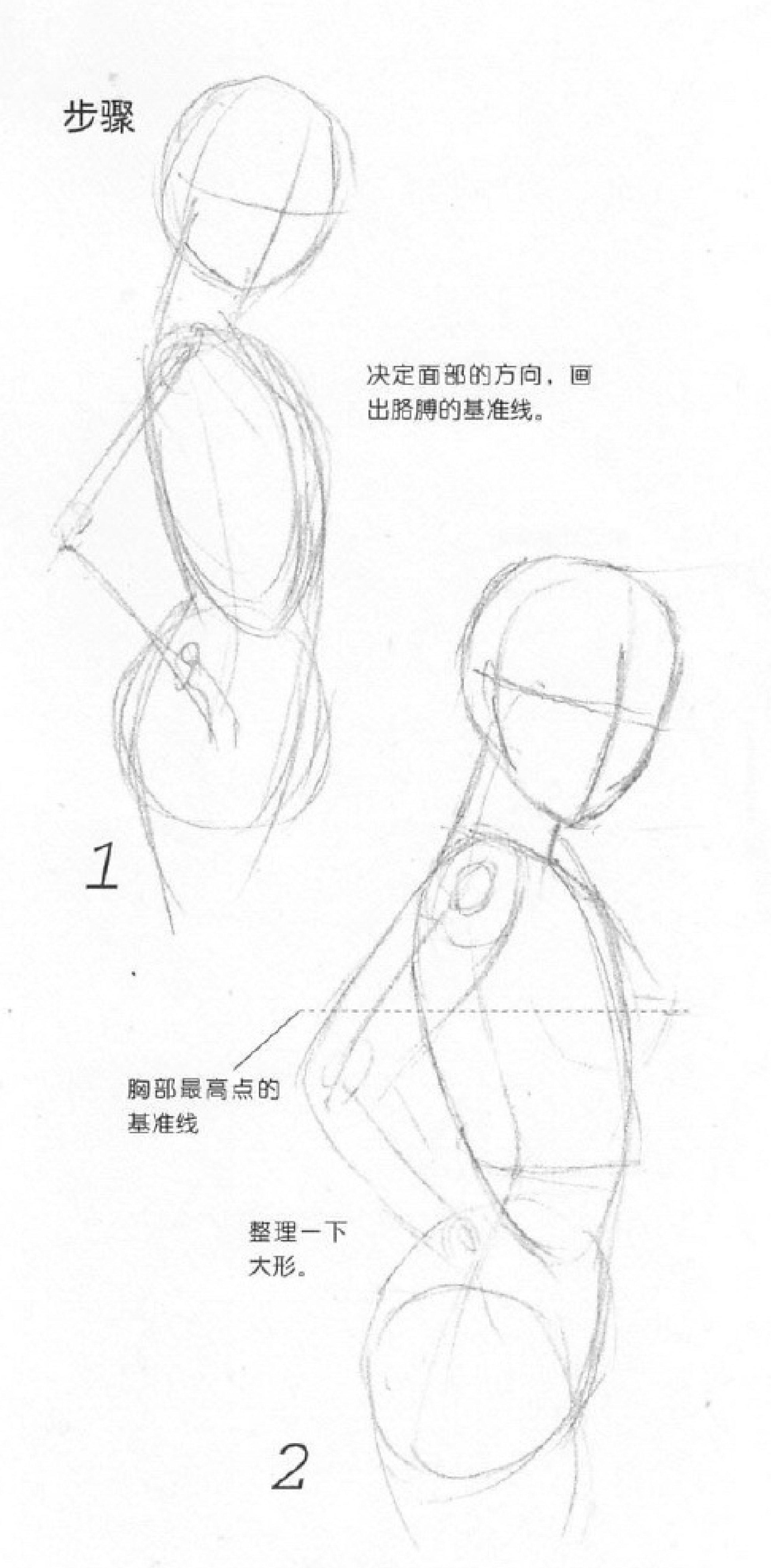




设计的姿势



步骤

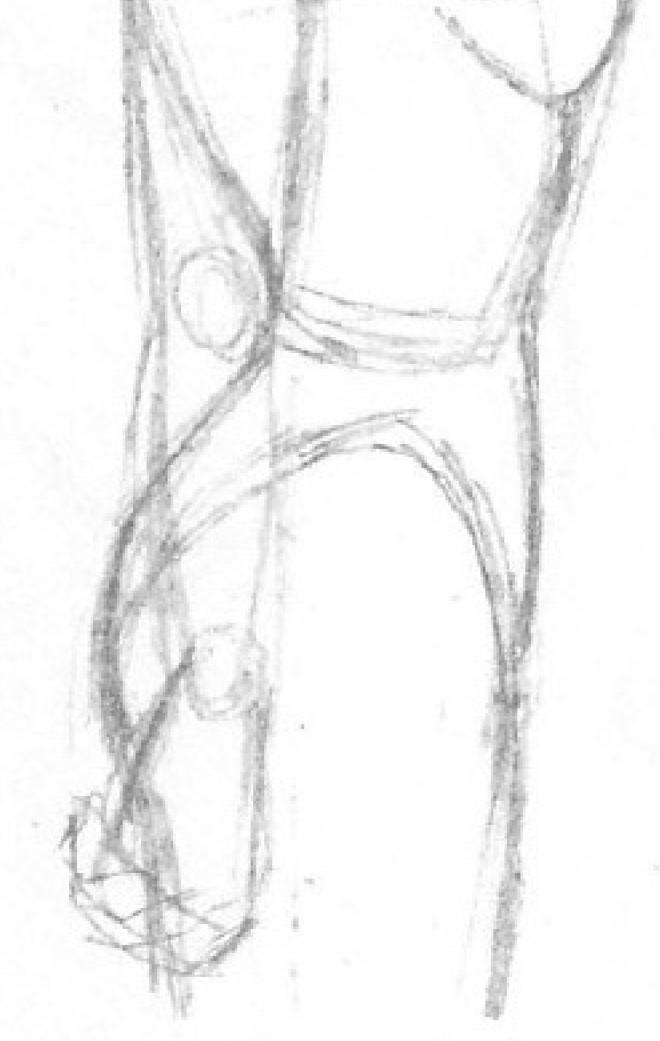


应用

胳膊伸出的方向不同，肩膀的圆也有变化。







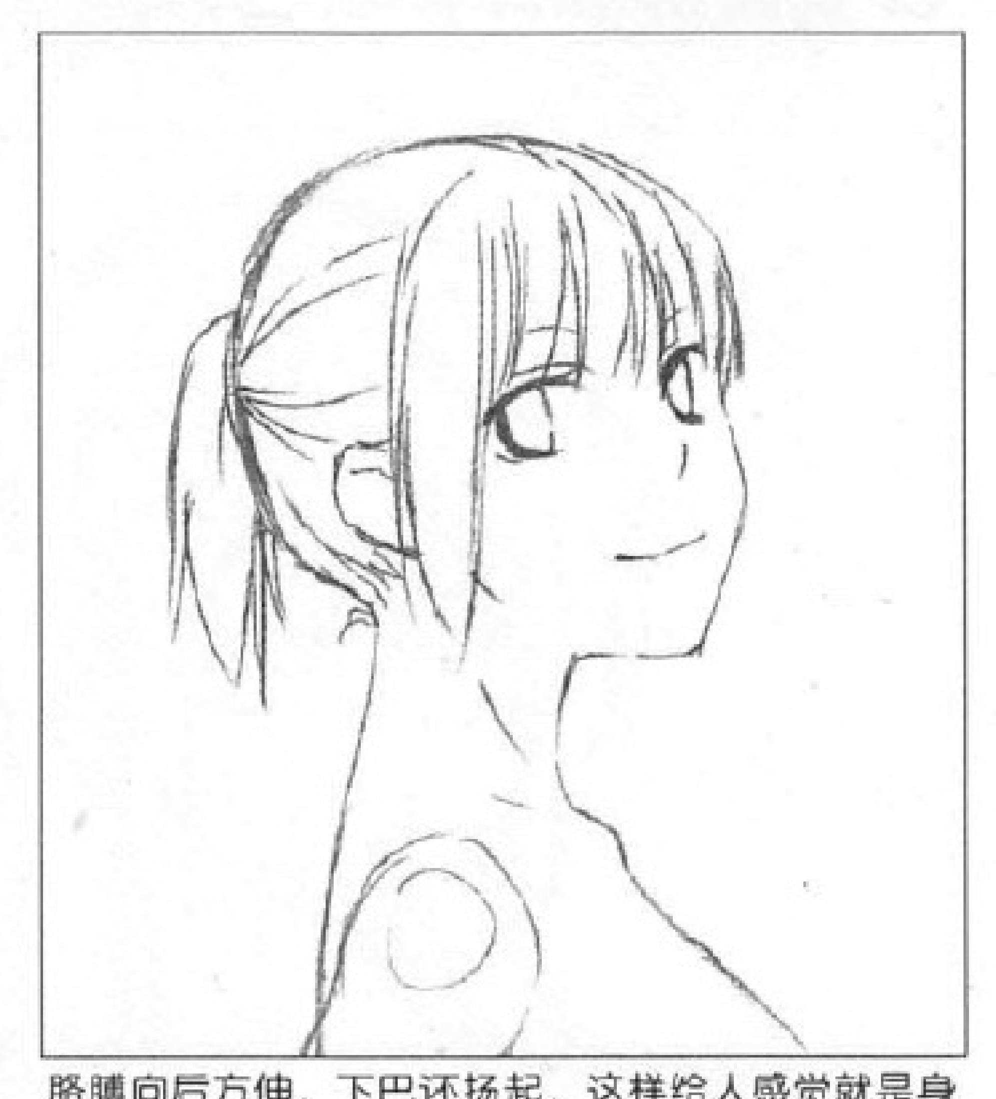
・面部的方向与肩膀姿势形成不同印象



胳膊向前方伸出的样子。强调出低头的感觉，姿势给人向前倾的印象。



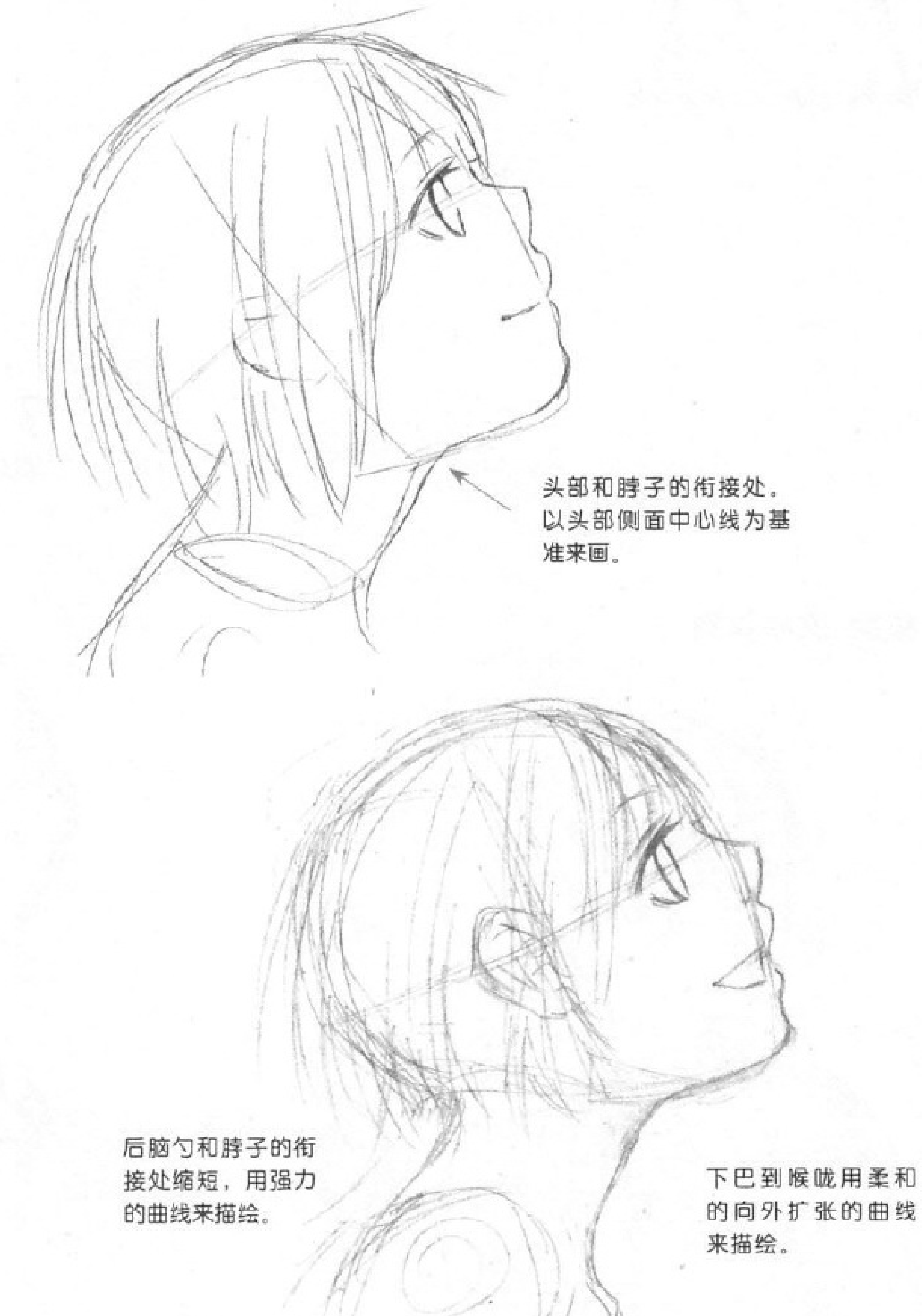
胳膊向后伸的样子。与左图相比，面部虽然更加向前倾，但是给人挺胸的感觉。



胳膊向后方伸，下巴还扬起，这样给人感觉就是身体后仰。

・向上看





头部和脖子的衔接处。以头部侧面中心线为基准来画。

后脑勺和脖子的衔接处缩短，用强力的曲线来描绘。

下巴到喉咙用柔和的向外扩张的曲线来描绘。

应用



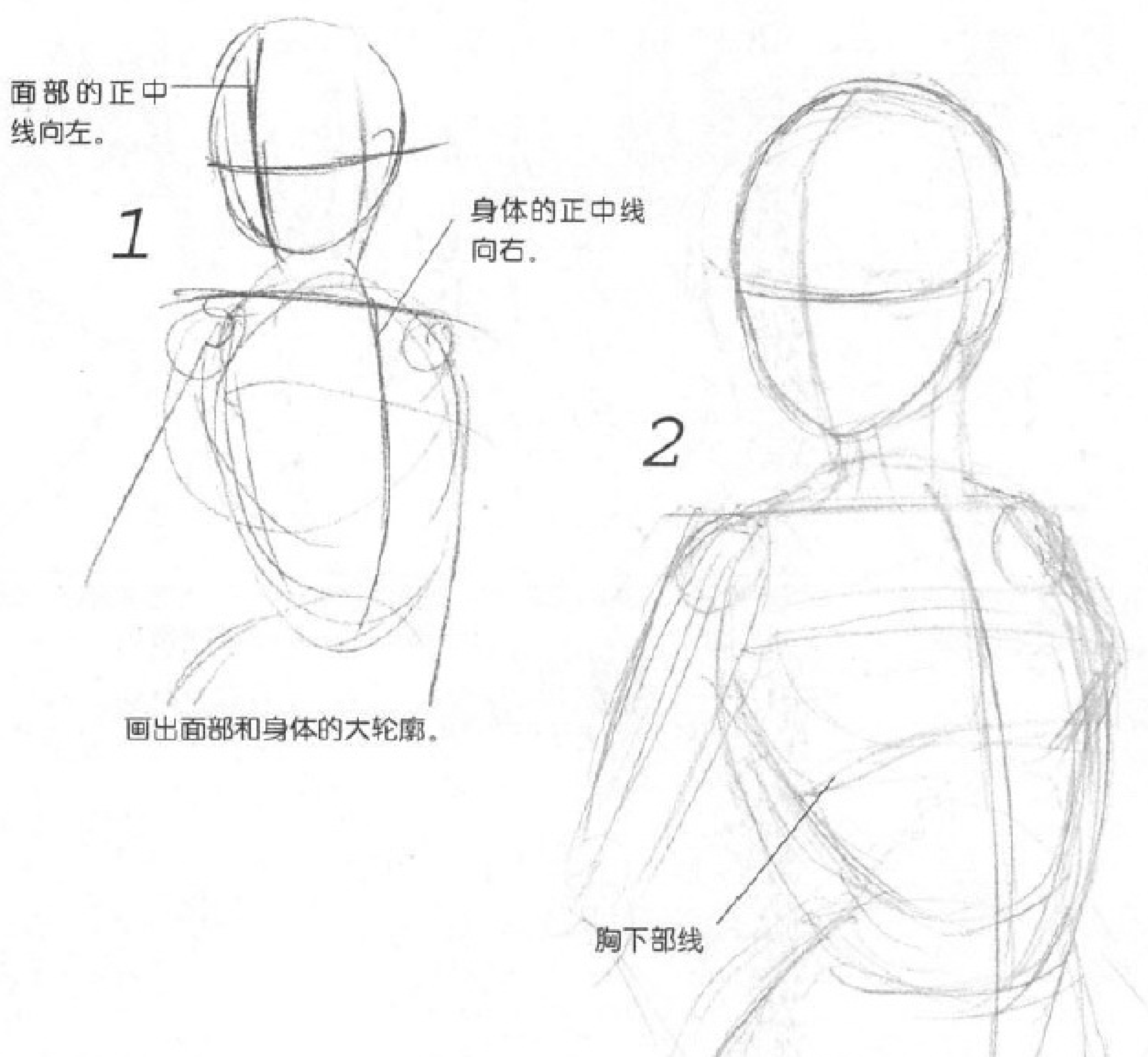


改变面部和身体的方向



画出朝左的面部和朝右的身体。

步骤



画出面部和身体的大轮廓。

找出身体的外轮廓线，画出胳膊。



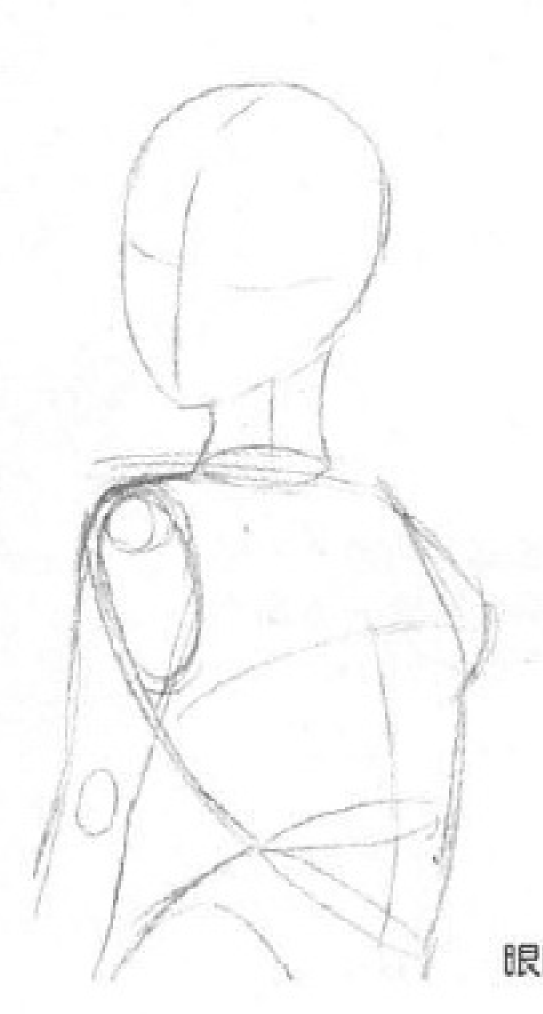
画出肉来。

就像画运动内衣一样画出胸部的下线，这样更容易画好胸部。

以画衣服为前提画出的身体底稿，只要找到肩的幅度还有胸部最高点的位置，不用画到人体素描那么细致。

应用 面部倾斜





眼睛的基准线是倾斜的。

・改变身体的倾斜角度——**胸部最高点的基准线画成曲线。**



后仰感觉——胸部基准线是向上弯曲的曲线。



前倾感觉——胸部基准线是向下弯曲的曲线。

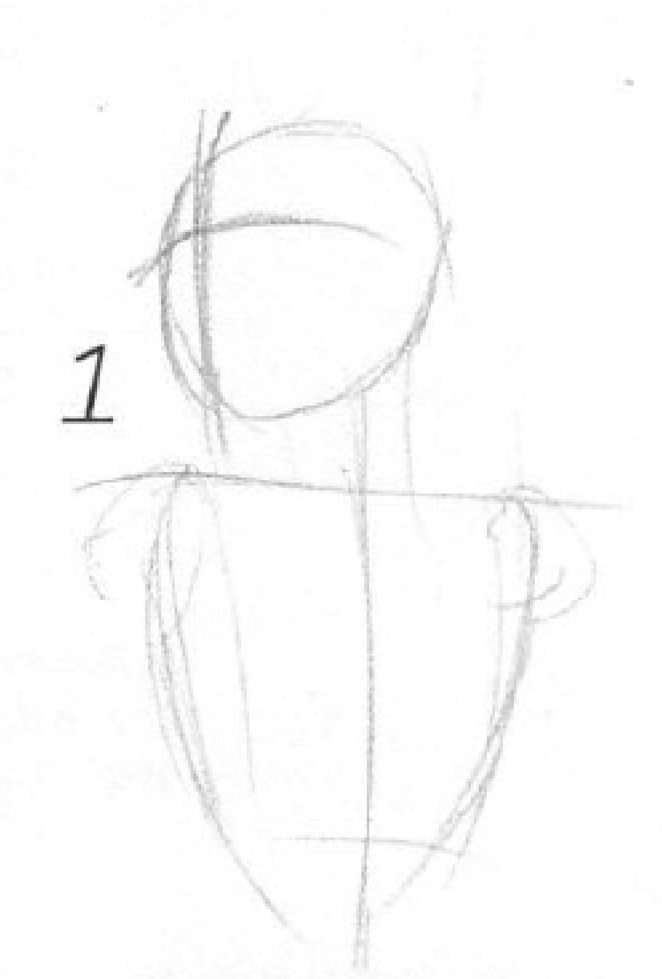


面部为仰角，身体前倾。面部和身体上下角度改变可以营造出更强的动感。

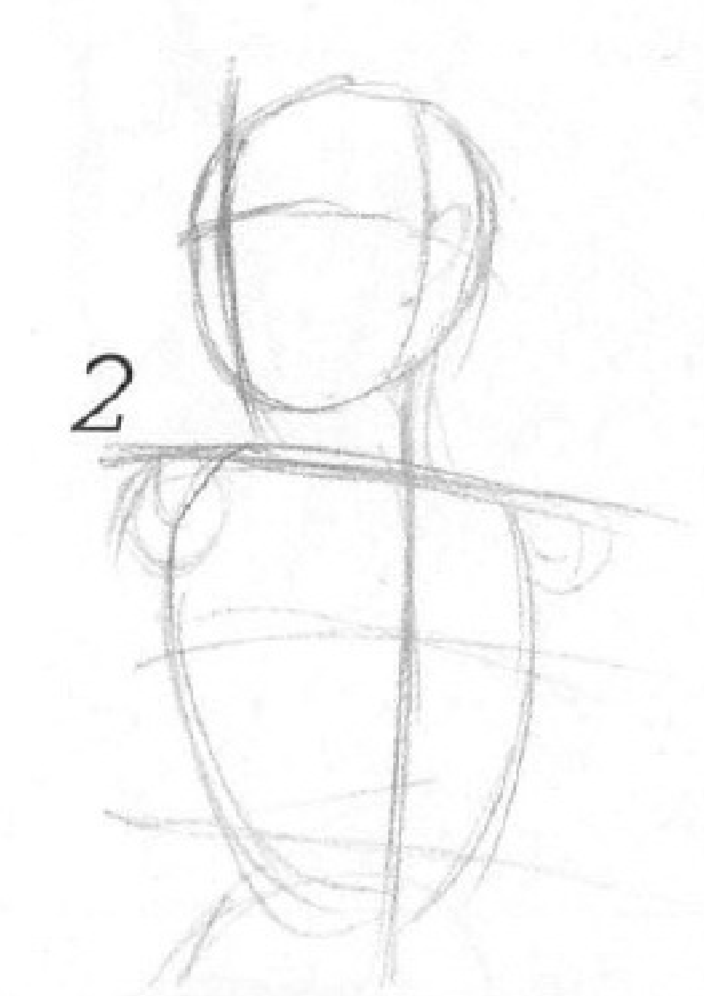
应用



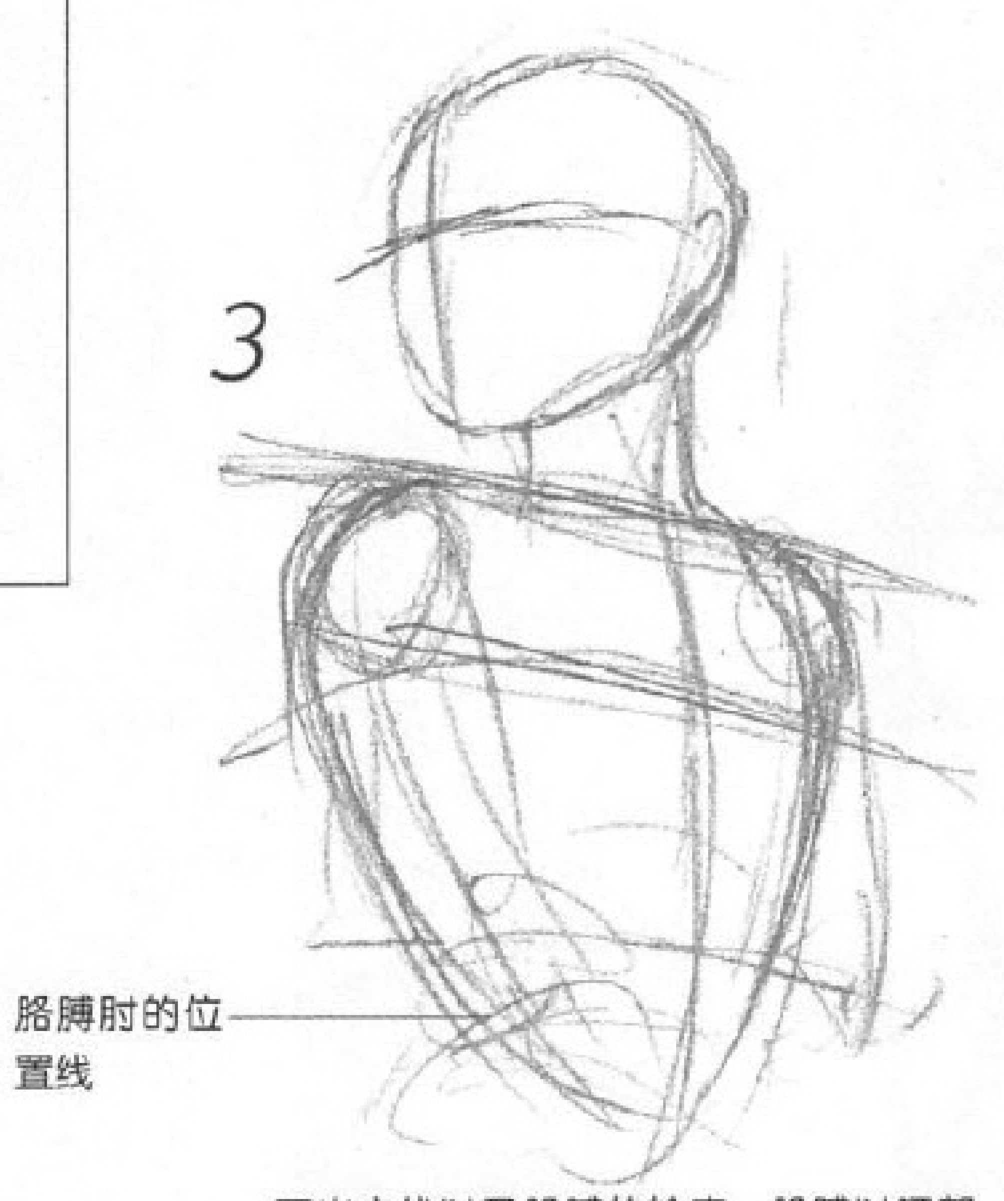
面部——向左＋向上
身体——正面＋倾斜（肩的基准线是倾斜的）



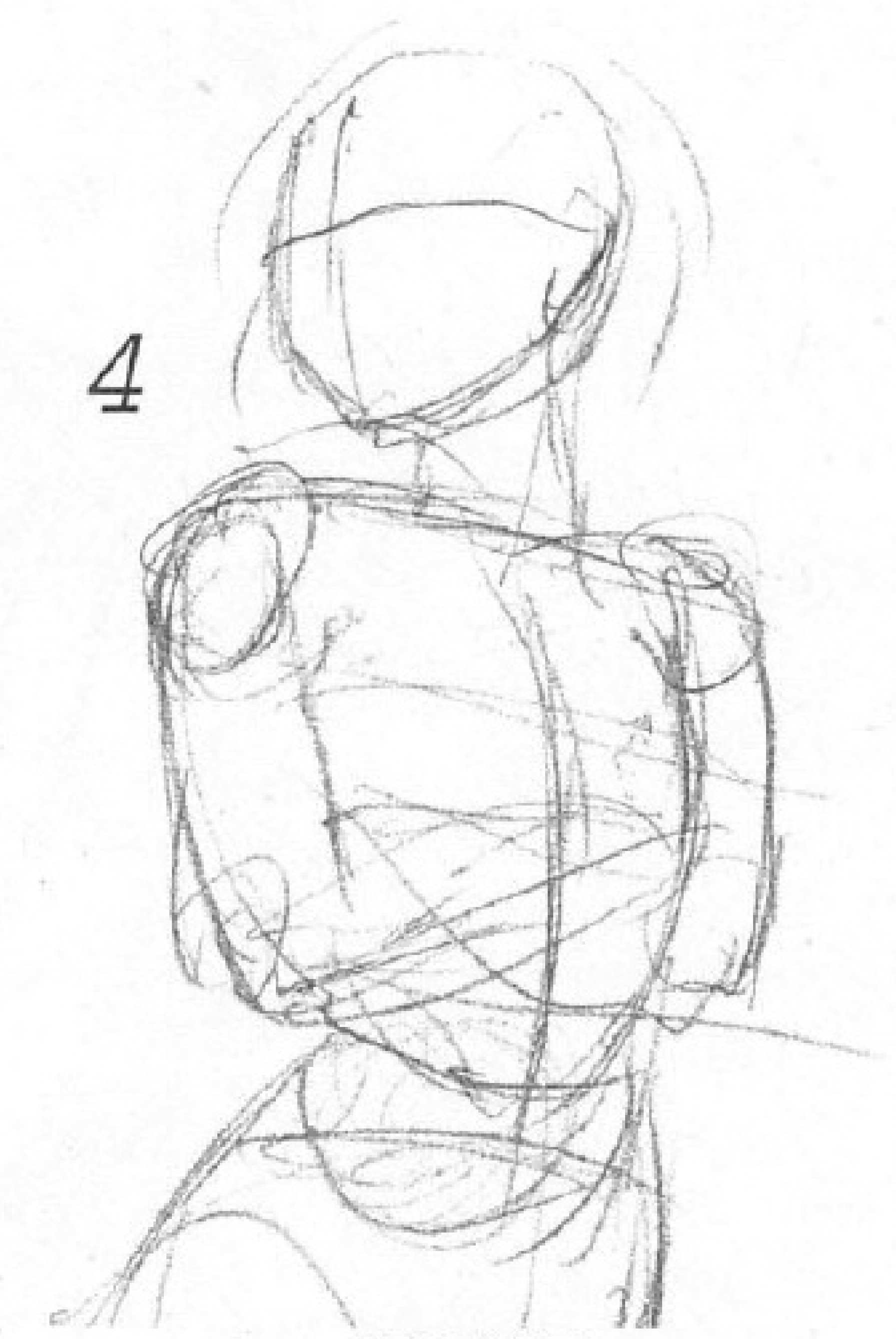
确定头部和身体的方向，画出大轮廓。



找到肩的关节位置，整理出大轮廓。

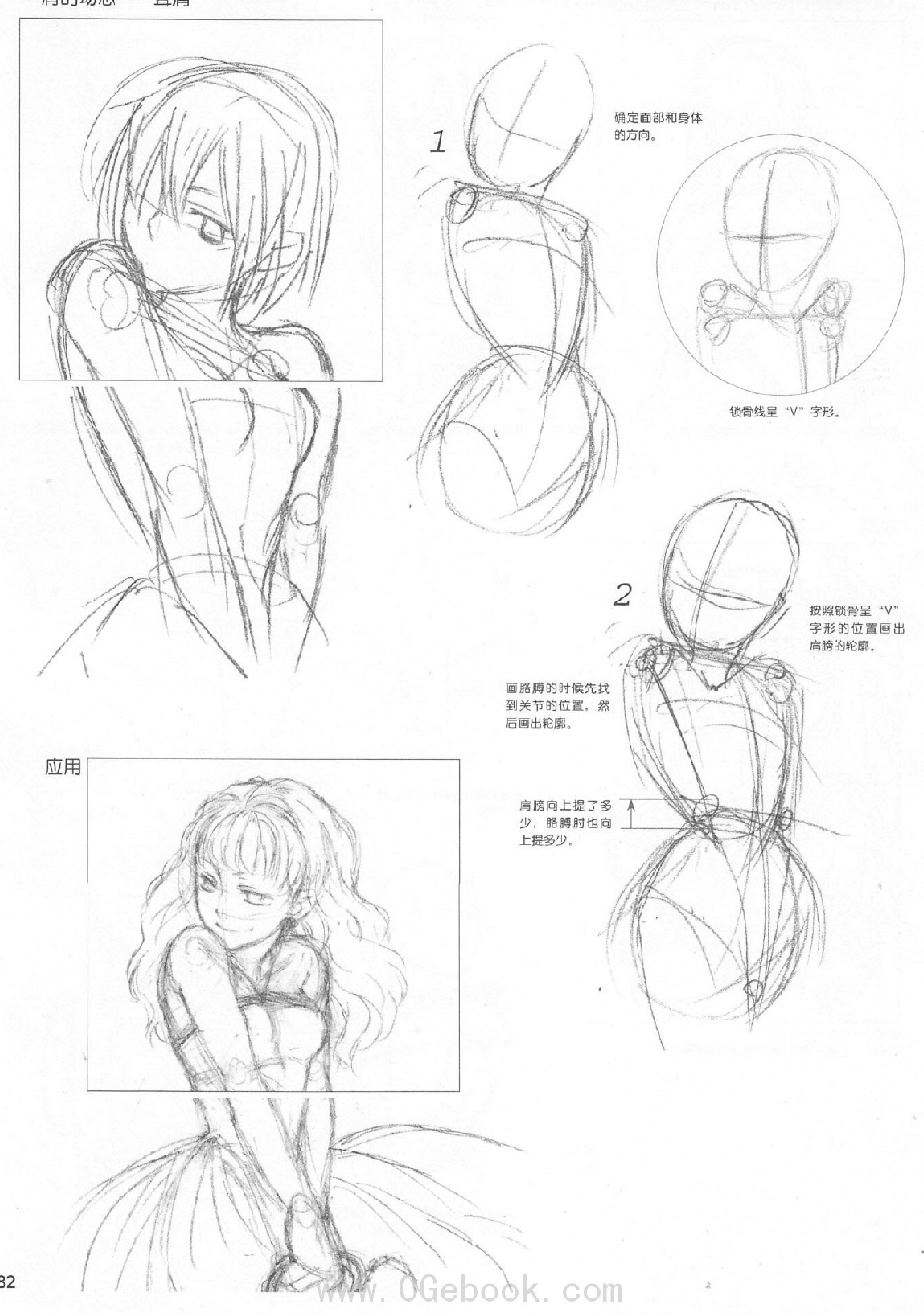


画出肩线以及胳膊的轮廓。胳膊以腰部为基准，确定胳膊肘的位置。



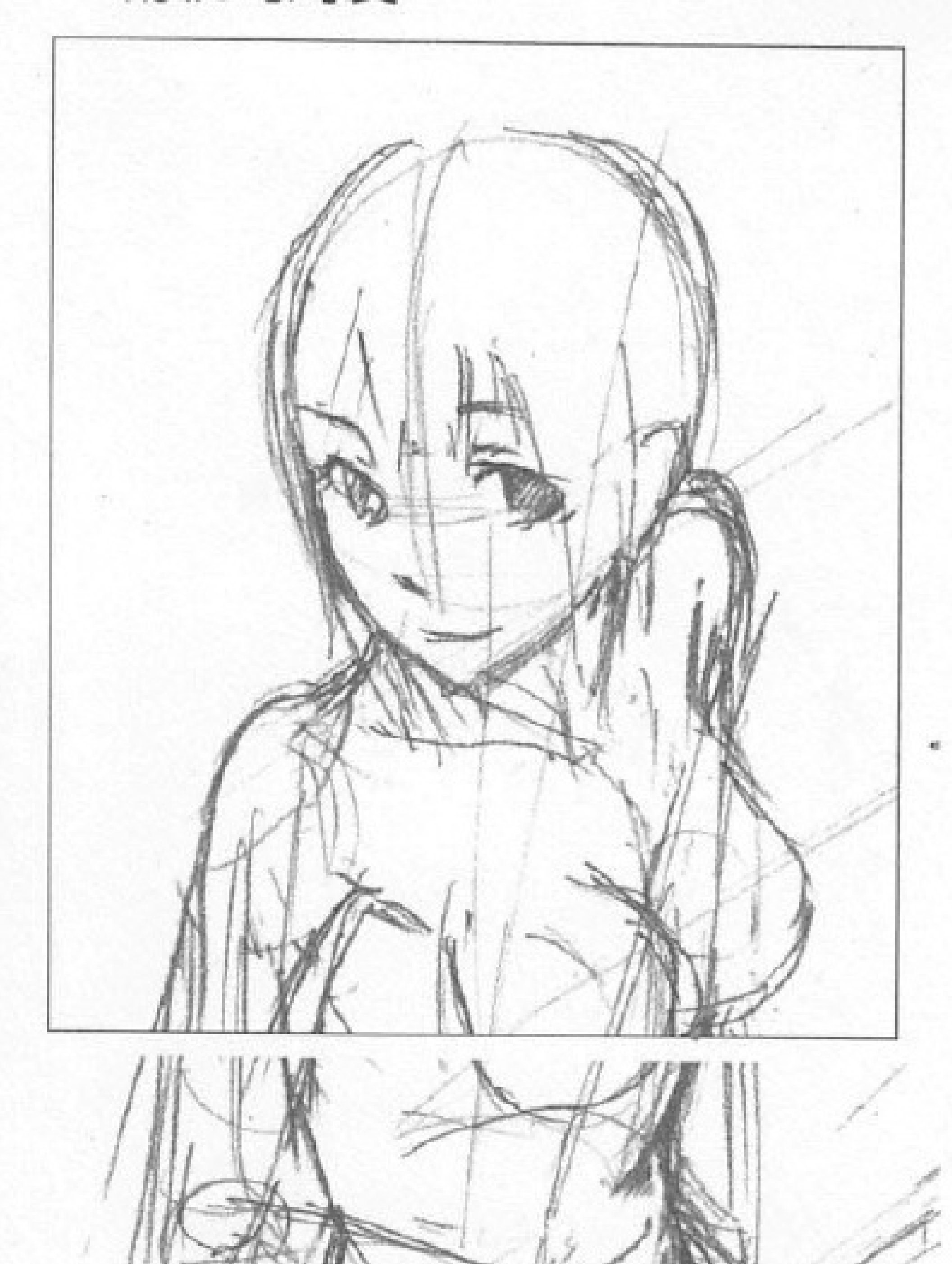
整理全身的形。

· 肩的动态——耸肩



www. CGebook. com

·俯视的角度





1 画出身体的方向和厚度(上方)。



2 身体基本形是圆柱形，横方向的轮廓线是向下的曲线。

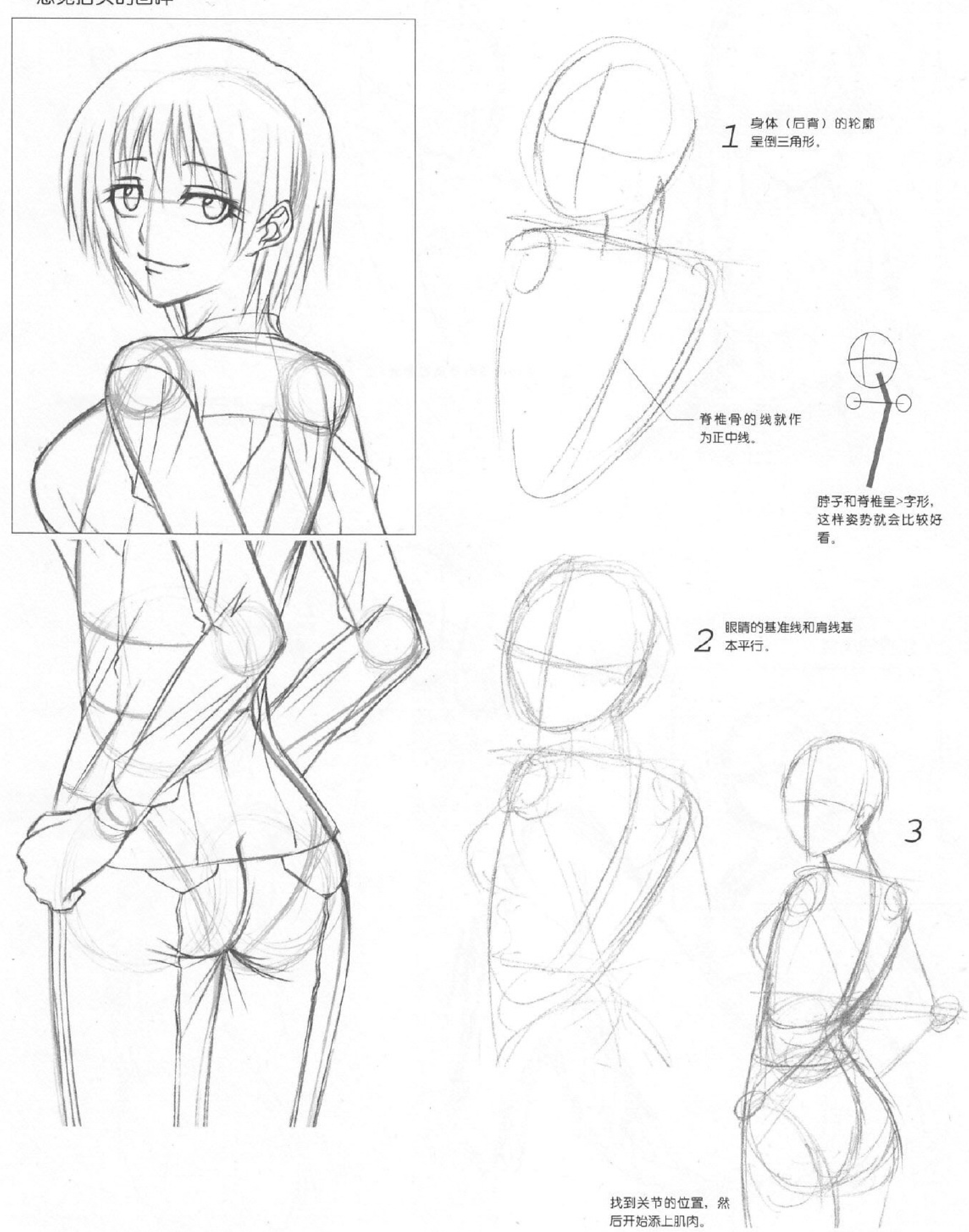
·仰视的角度

1 下巴与肩膀的线条略有重合。

2 仰视角度横方向的基准线全部是向上弯曲的曲线。

回头看

· 感觉抬头的回眸



1 身体（后背）的轮廓呈倒三角形。
脊椎骨的线就作为正中线。
脖子和脊椎呈>字形，这样姿势就会比较好看。
2 眼睛的基准线和肩线基本平行。
3
找到关节的位置，然后开始添上肌肉。

应用

改变肩线和眼睛基准线的角度。

眼睛的基准线向左下倾斜，下巴就会贴近肩膀，体现出向下看的感觉。这在整体姿势为仰角的情况下比较有效。

模式图

1

2

肩关节的轮廓是差不多一样的圆形。注意胳膊的粗细，左右没什么大变化。

· 感觉低头的回眸

1 头部被身体（肩膀）挡住的部分也要找好。

2 画出脖子、脊椎还有肩膀的轮廓，整理身体的形状。

3 画出胳膊的轮廓，整理全身的形。画的时候要注意身体的厚度，并且画出胸部。

②半身像中的身体和胳膊

胳膊以身体的长度为基准来画。让我们来学习用胳膊无意识的小动作使角色栩栩如生的技巧吧。

用伸出的胳膊来表现的走步姿势

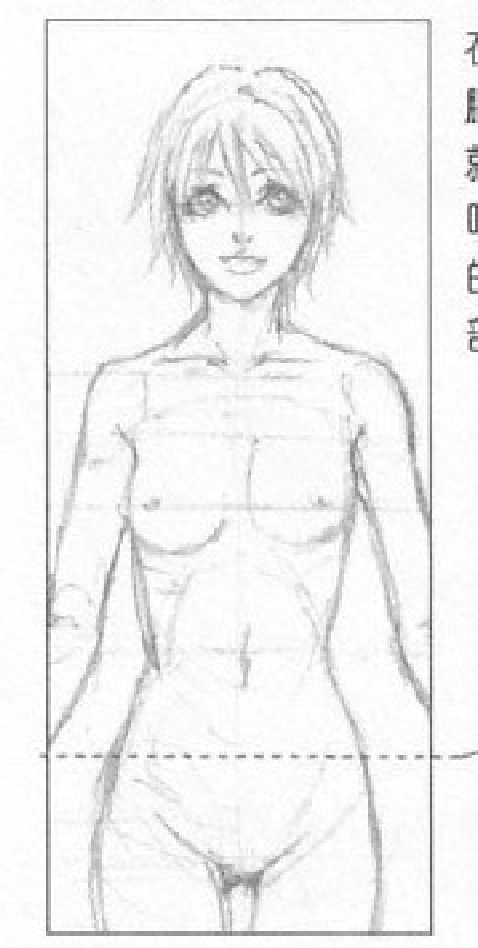
让我们从走步时胳膊最基本的动作学起。腰部是胳膊肘位置的基准。

腋窝的位置

注意左右侧的腋窝。向前摆出的胳膊与向后摆的胳膊与胸部相接的腋窝部分的线条是不同的。

胳膊肘到大拇指一侧的线条鼓出来。

・有关半身像



在照相用语中，拍摄腰部以上的照片，也就是左图这样的构图叫半身像。本书所说的半身像是包括了臂部以下的构图的。

摄影界界定的严格的半身像范围是这条线之上。



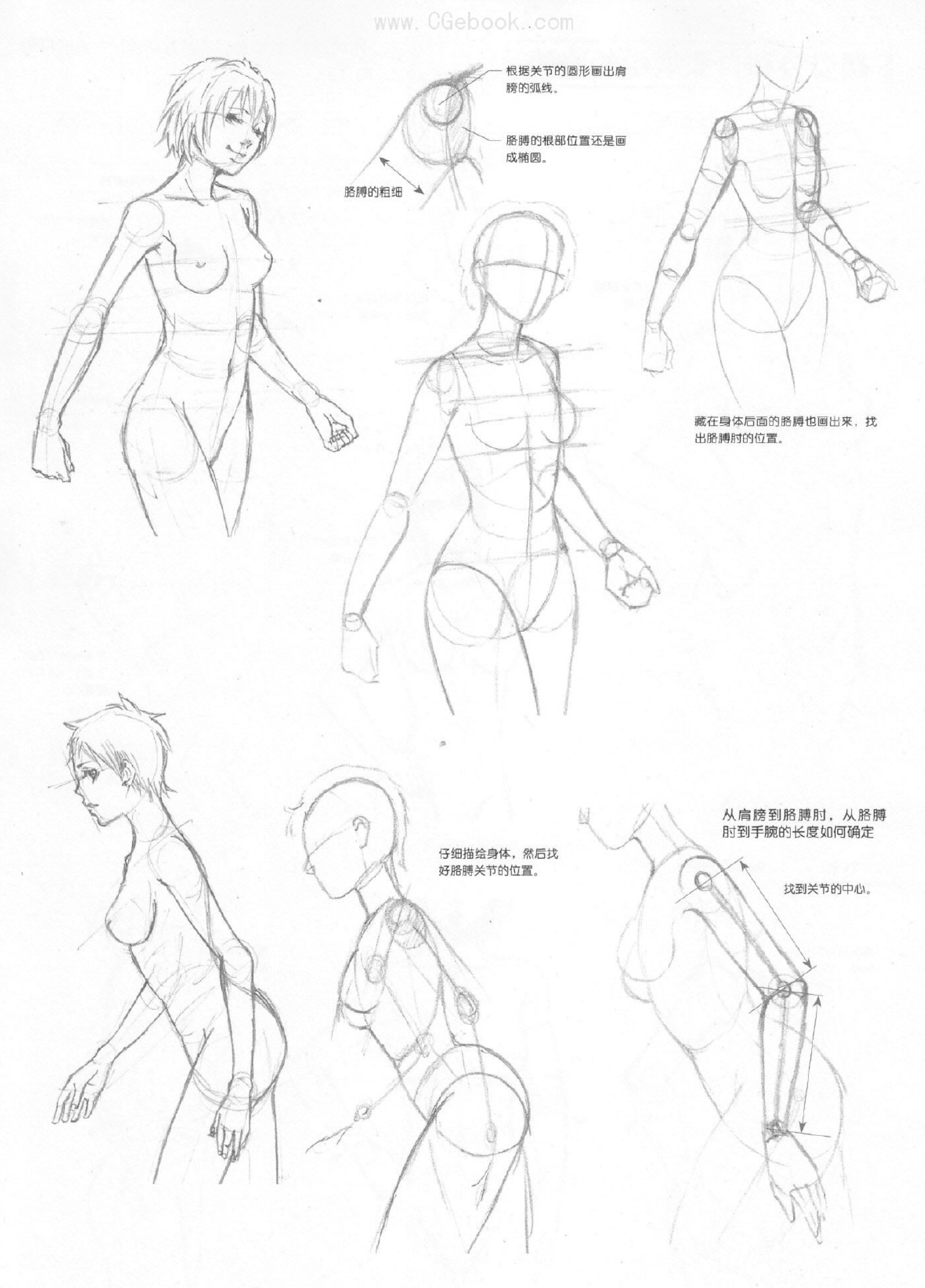
手指的长度跟手掌长度差不多。



自然放松的手。整个形态是柔和的曲线。



手指伸直绷紧，带来紧张感。


根据关节的圆形画出肩
膀的弧线。
胳膊的根部位置还是画
成椭圆。
胳膊的粗细
藏在身体后面的胳膊也画出来，找
出胳膊肘的位置。
仔细描绘身体，然后找
好胳膊关节的位置。
从肩膀到胳膊肘，从胳膊
肘到手腕的长度如何确定
找到关节的中心。

摆姿势和自我展示的胳膊

手搭在腰上的姿势。要注意胳膊肘弯曲时褶皱的方向。

胳膊肘向正侧面伸出的时候

胳膊肘的位置与胸部下线同高

大臂的断面

胳膊肘下面的断面

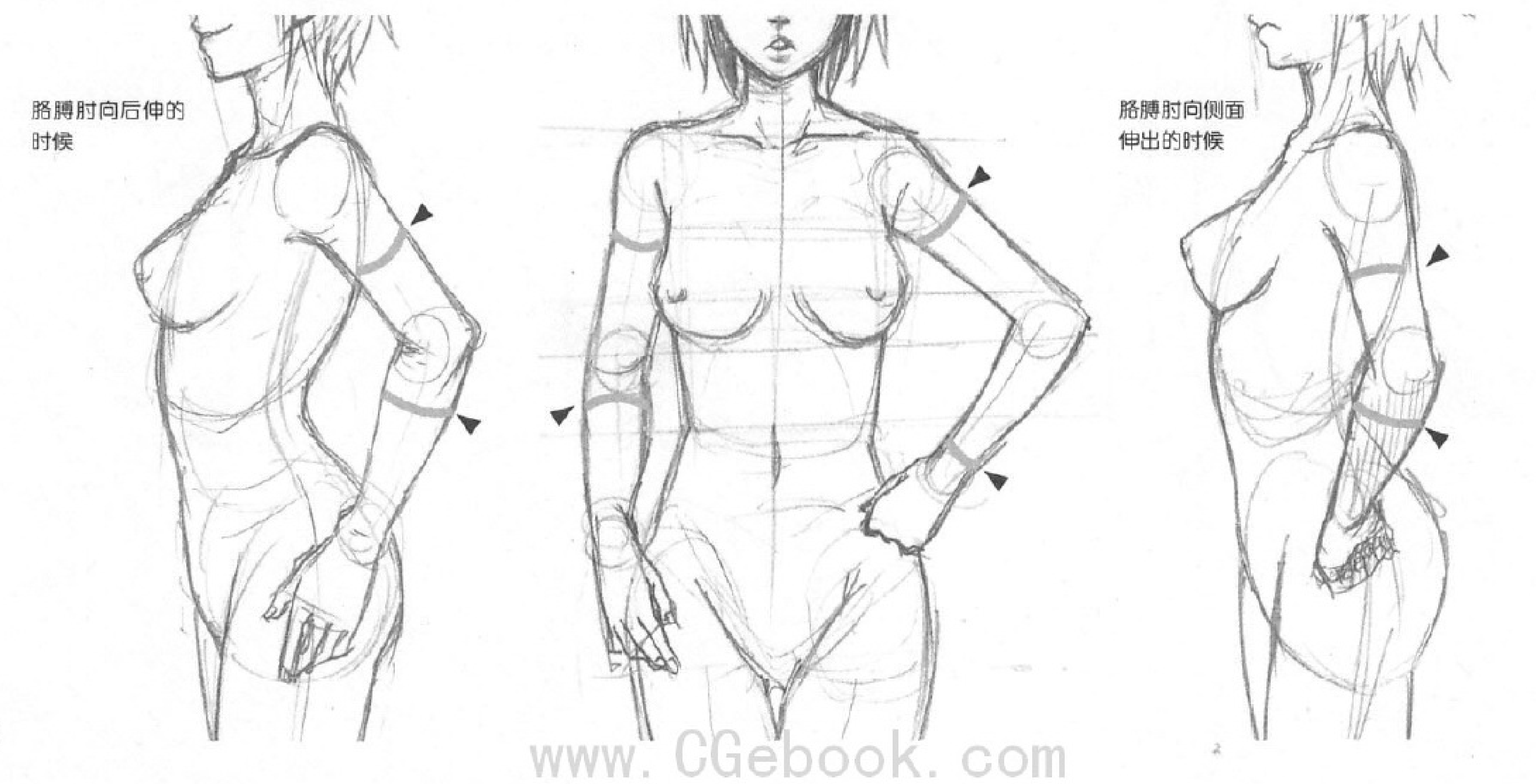
胳膊肘处细微的褶皱。

胳膊肘面向后方的时候

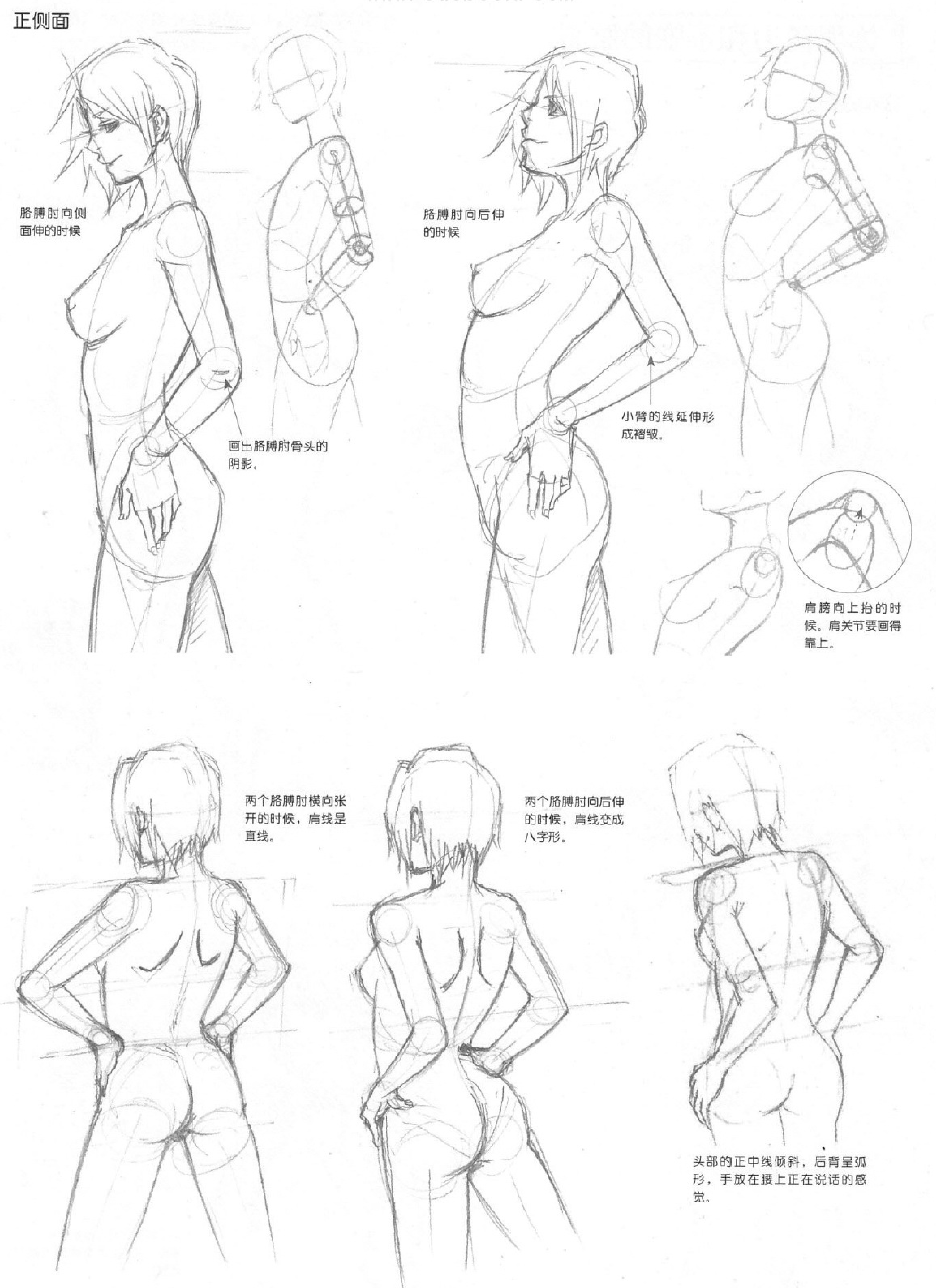
胳膊肘的位置向下移了（胃部的位置）。

褶皱成为向上弯曲的曲线。

想像着护腕来画，可以帮助你找到胳膊的立体感。



正侧面

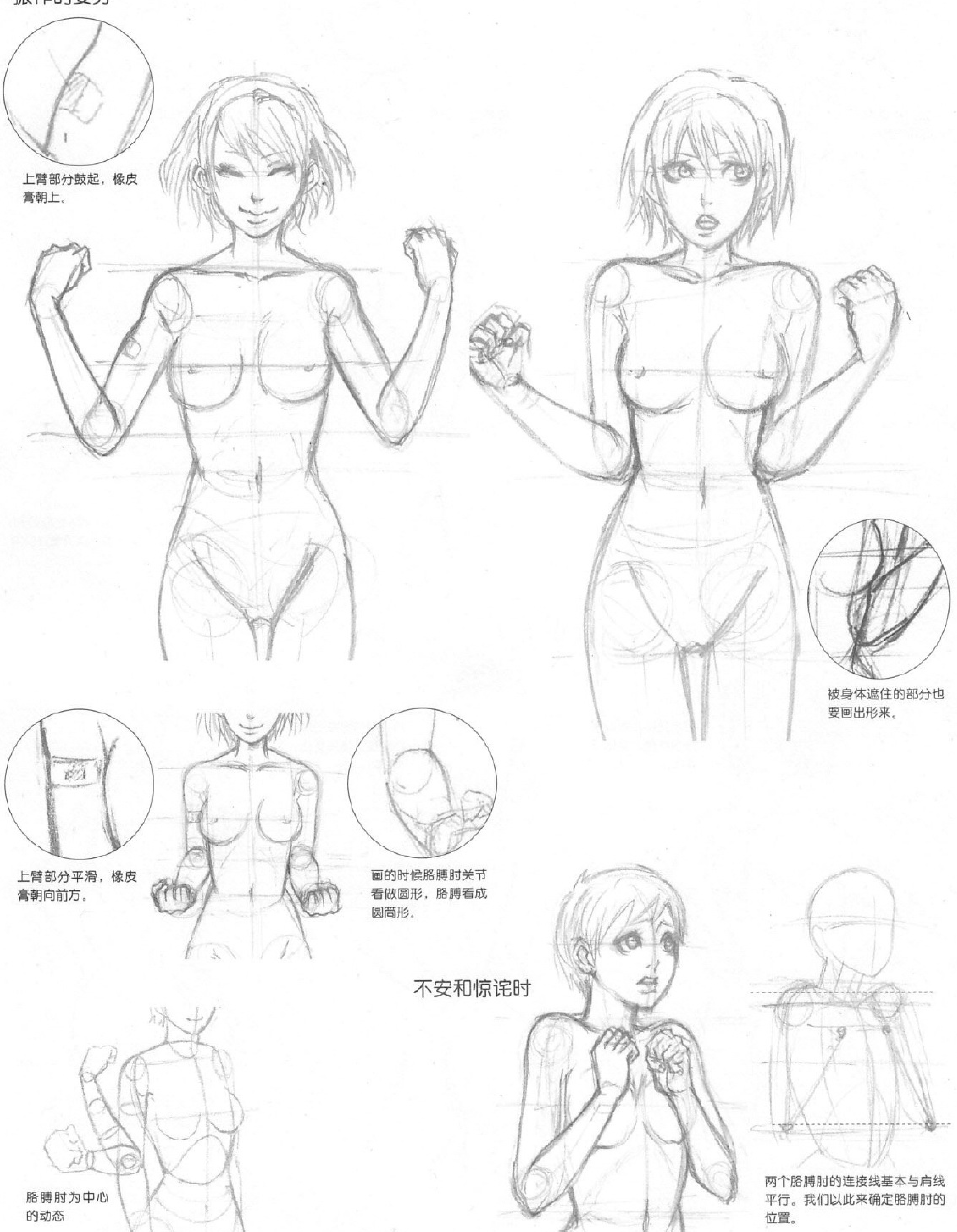


胳膊肘向侧面伸的时候
画出胳膊肘骨头的阴影。
胳膊肘向后伸的时候
小臂的线延伸形成褶皱。
肩膀向上抬的时候。肩关节要画得靠上。
两个胳膊肘横向张开的时候，肩线是直线。
两个胳膊肘向后伸的时候，肩线变成八字形。
头部的正中线倾斜，后背呈弧形，手放在腰上正在说话的感觉。

体现活力和不安的胳膊

小臂（胳膊肘以下）向身体外侧张开给人健康有活力的感觉，相反在胸前收拢则给人不安的感觉。

振作的姿势



抱胸

· **正面**



作画步骤中的重点



找胳膊肘的位置的时候以腰为参照。

画出身体的轮廓，然后确定肩膀的位置。





胳膊的线画成向内侧膨胀的曲线。

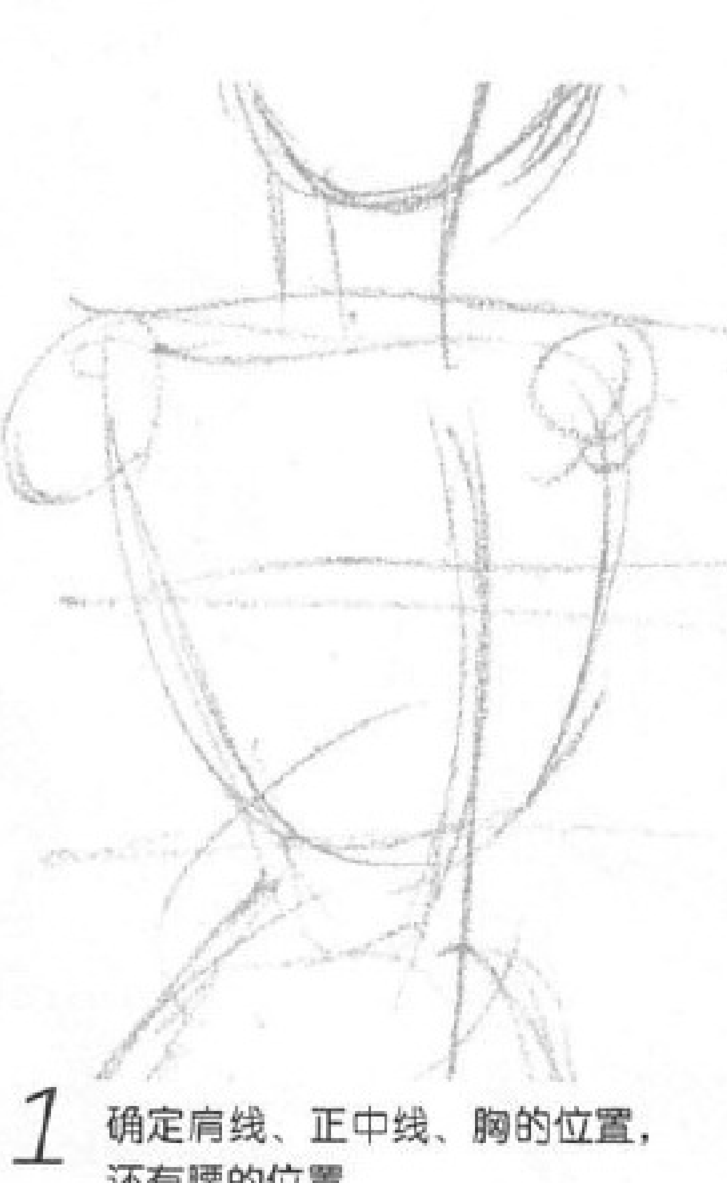
胸部受到双臂的挤压向中间收拢，通常胳膊画得感觉压住胸部一点。

· **半侧面**

· **参考 胳膊长的情况**



抱胸的姿势，一般胸部会被挤向中央。但如果是修长的模特身材，胳膊比较长的话，胸部不会受到挤压，整个姿势感觉比较舒展。



1 确定肩线、正中线、胸的位置，还有腰的位置。



2 画胳膊的时候注意手腕的位置。

展现开放感的胳膊

可以看到腋下的姿势给人舒展的印象。画的时候注意肩部还有胸部的位置形态都会发生变化。

向上方或者侧面伸展的动作

伸懒腰

肩关节位置向上移动。

胸部因为胳膊的带动，形状也发生了变化。

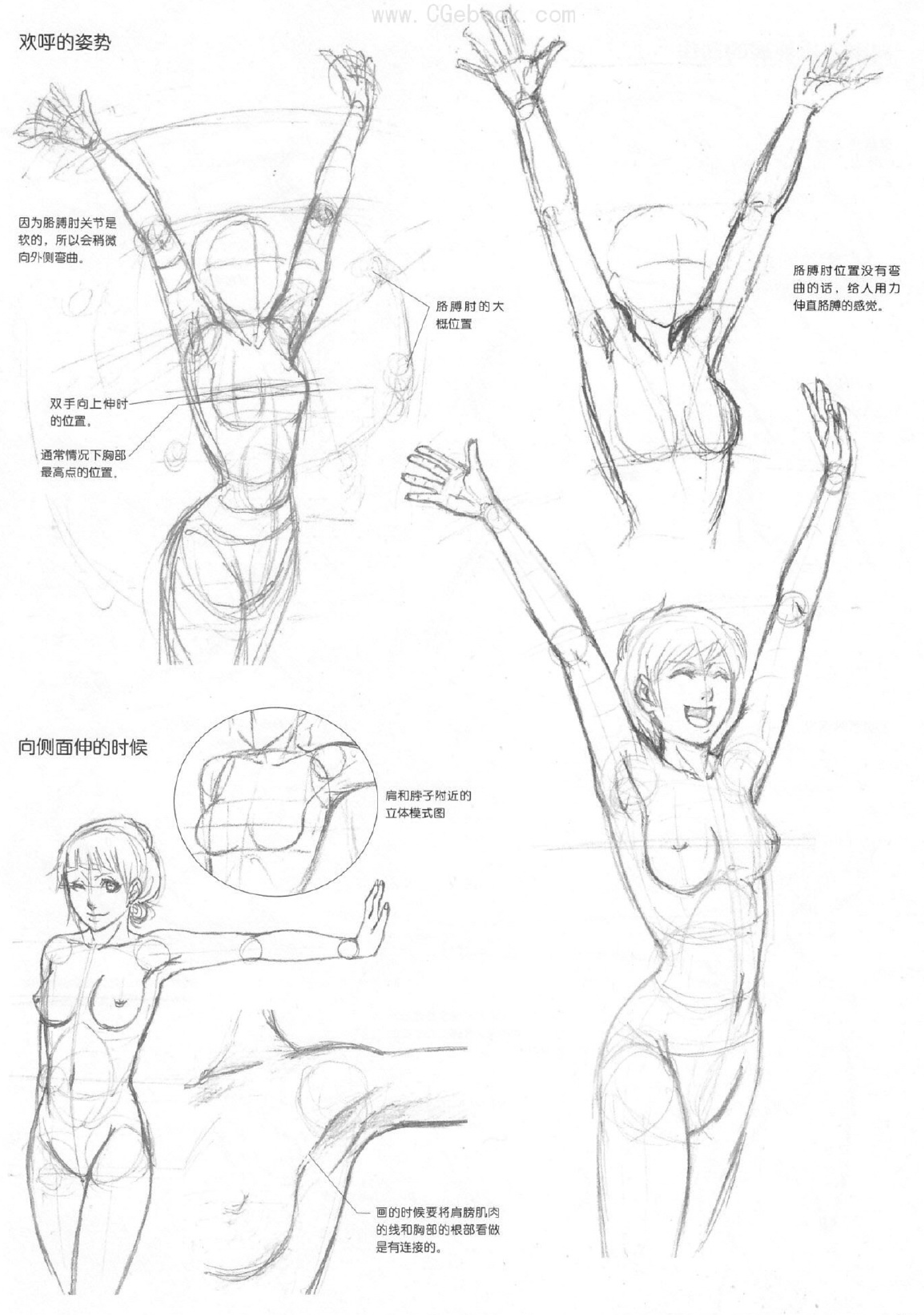
抬起一只手

抬起一只胳膊的时候，肩线会倾斜，胸部的最高点连线也会倾斜。

确定胳膊肘的位置进行作画。

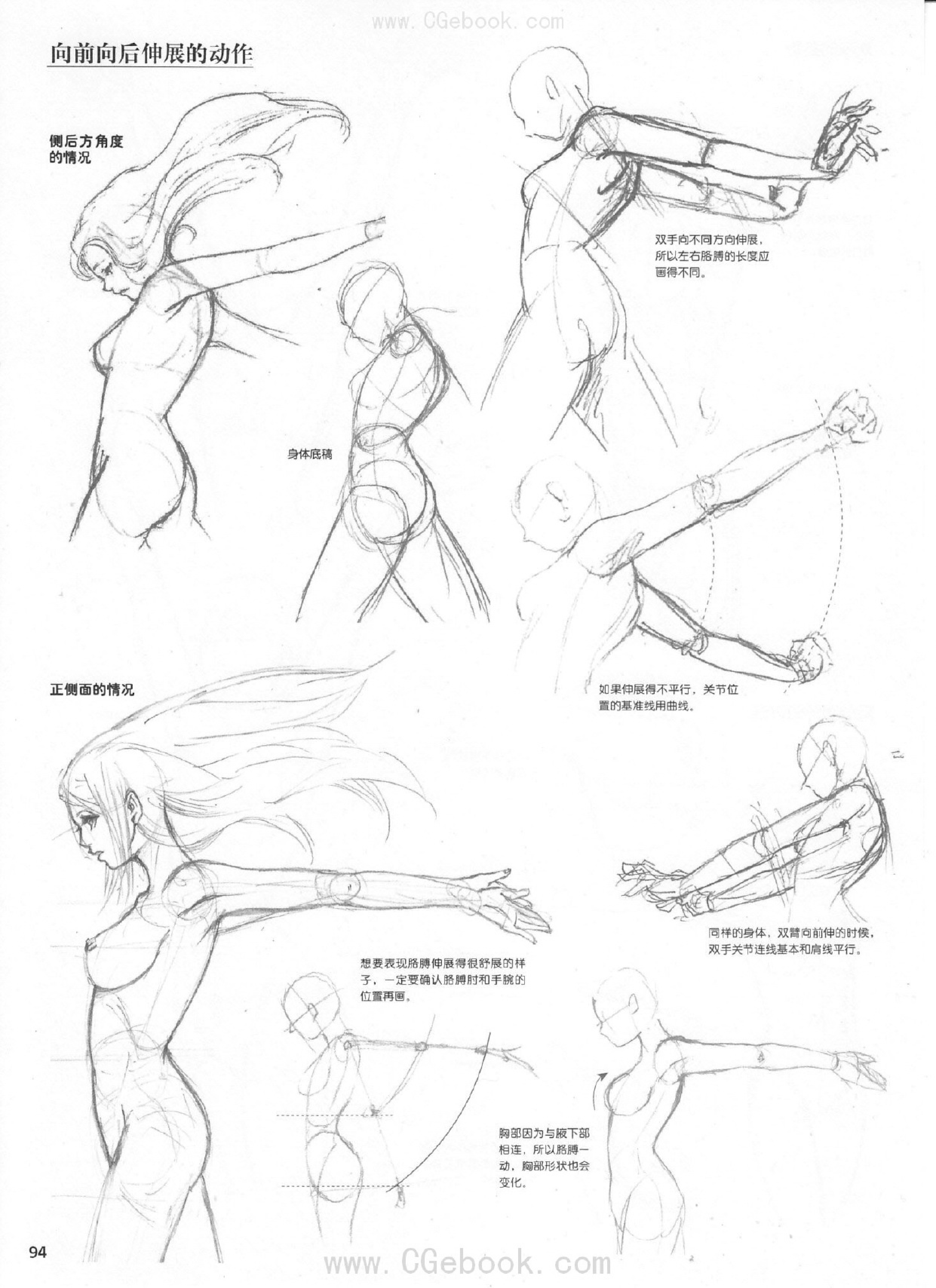
胳膊肘弯曲的时候，抬起来后大臂的高度会比头稍微高出一点。

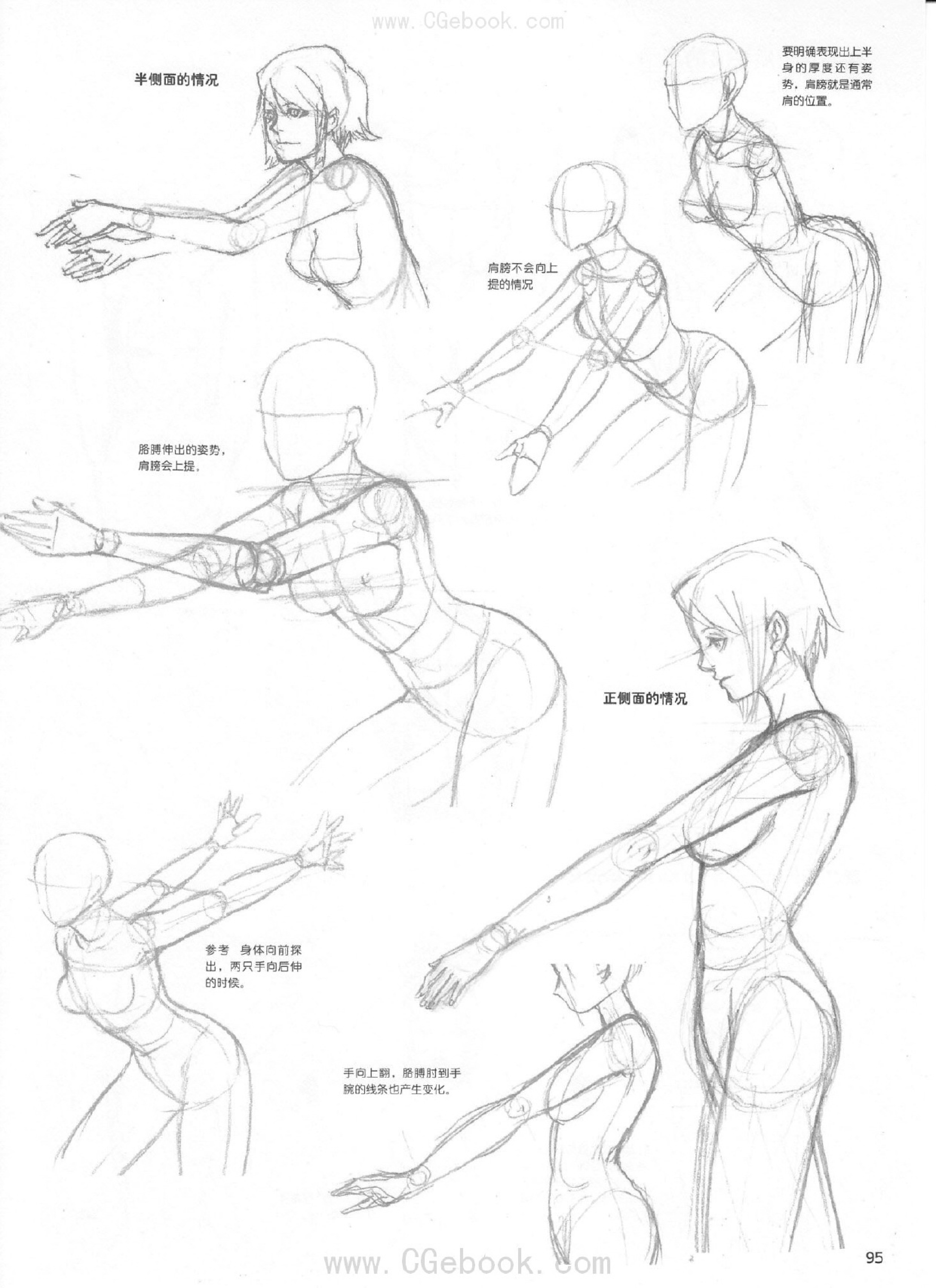
欢呼的姿势



因为胳膊肘关节是软的，所以会稍微向外侧弯曲。
胳膊肘的大概位置
双手向上伸时的位置。
通常情况下胸部最高点的位置。
胳膊肘位置没有弯曲的话，给人用力伸直胳膊的感觉。
向侧面伸的时候
肩和脖子附近的立体模式图
画的时候要将肩膀肌肉的线和胸部的根部看做是有连接的。

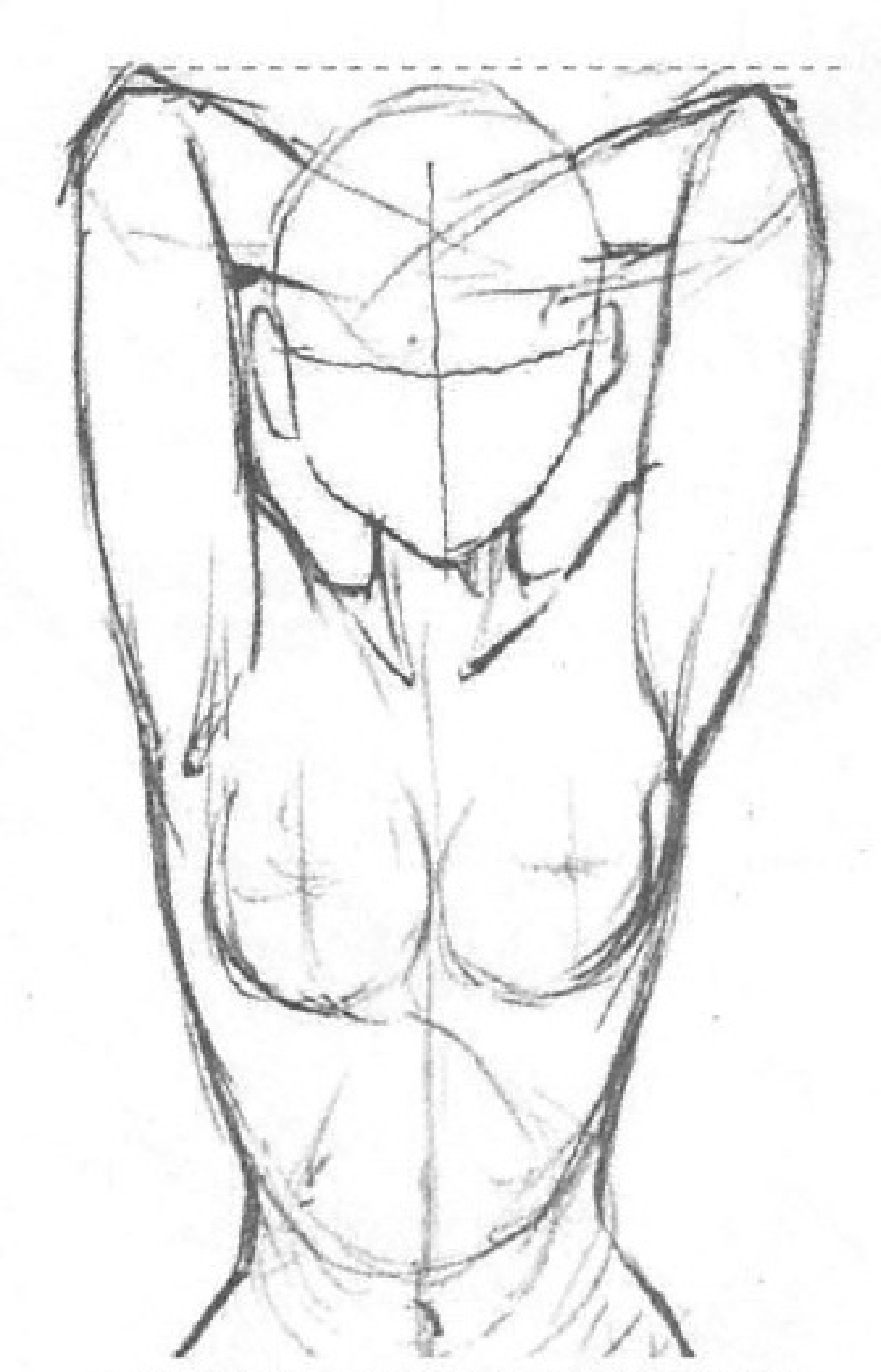
向前向后伸展的动作


侧后方角度
的情况
身体底稿
双手向不同方向伸展，
所以左右胳膊的长度应
画得不同。
如果伸展得不平行，关节位
置的基准线用曲线。
正侧面的情况
同样的身体，双臂向前伸的时候，
双手关节连线基本和肩线平行。
想要表现胳膊伸展得很舒展的样
子，一定要确认胳膊肘和手腕的
位置再画。
胸部因为与腋下部
相连，所以胳膊一
动，胸部形状也会
变化。


半侧面的情况
要明确表现出上半身的厚度还有姿势，肩膀就是通常肩的位置。
肩膀不会向上提的情况
胳膊伸出的姿势，肩膀会上提。
正侧面的情况
参考 身体向前探出，两只手向后伸的时候。
手向上翻，胳膊肘到手腕的线条也产生变化。

两手在头后交叉的动作

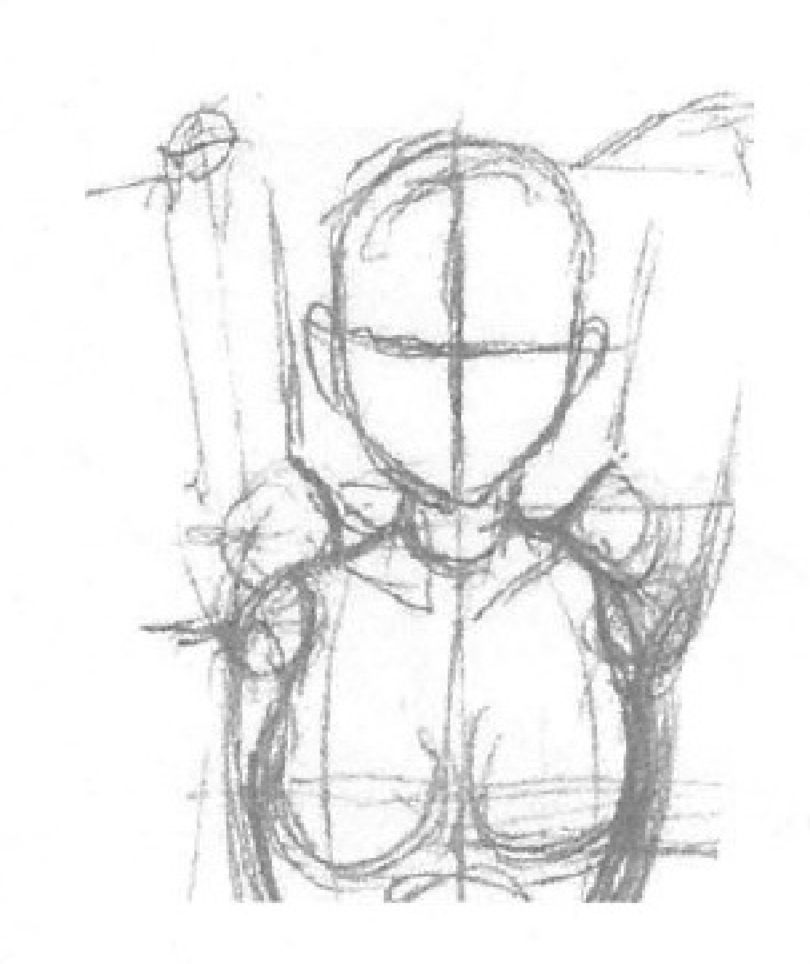




肩膀向上提，不光胸部，胳膊到腋下的线也受到牵引向上提了。



如果大臂画长，可以给人更舒展的感觉。



重点 修正示例 ~过分注意肉体表现的情况~



画出通常状态的身体部分，然后画两只胳膊上抬的姿势。如果之后还要画泳衣或者衣服的画，整个轮廓大概没有问题。

腋下部分还有身体部分改瘦一点。

修整后



胳膊画长的绘图
胳膊肘画过头顶，用于仰视感觉的角度。
本来胳膊肘没有超过头顶，但是为了看起来帅点，把胳膊画长了。
头部画小一圈
画出全身轮廓，然后将头部（面部）画小一圈。

3 全身像中的腰和腿

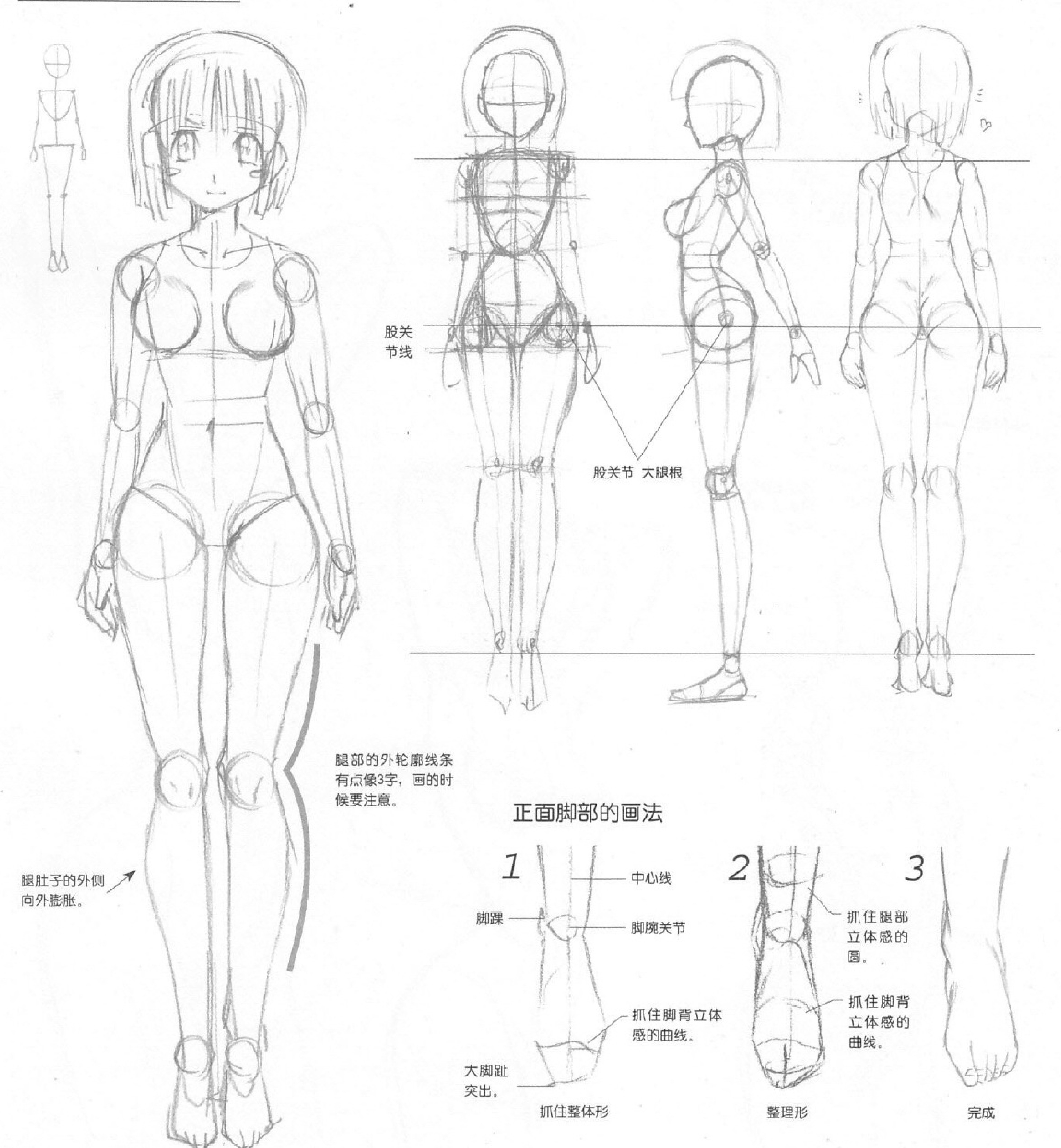
从站立的姿势和坐下的姿势开始学习腿部动作。

让立体的人形动起来

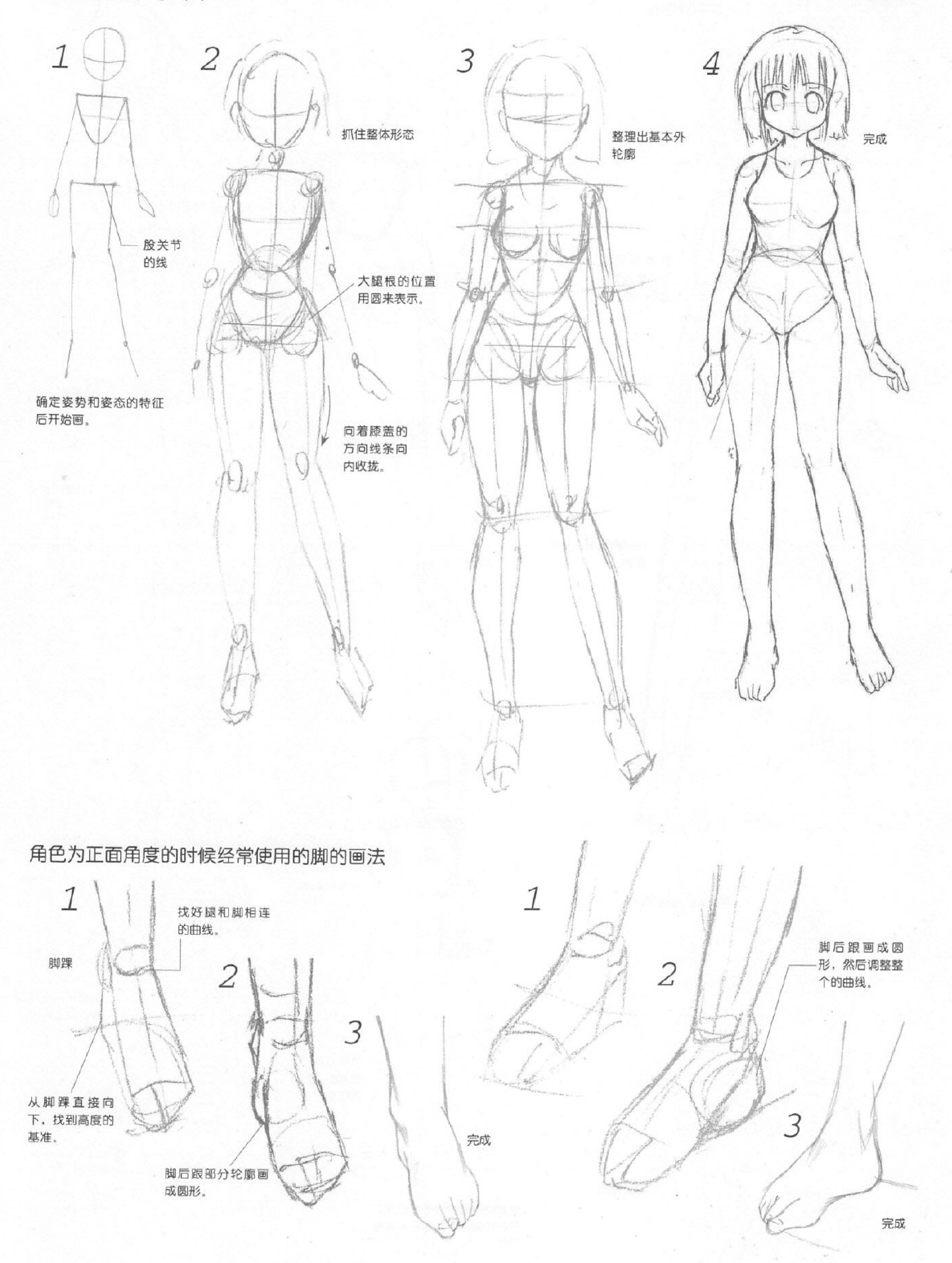
画站姿的时候，双腿分开的姿势不同，整个人的感觉就会不同，甚至还能暗示出角色的性格。让我们来学习以腿部为中心的关节活动吧。

基本形：普通站姿

腿自然伸直的自然站立姿势——普通的角色



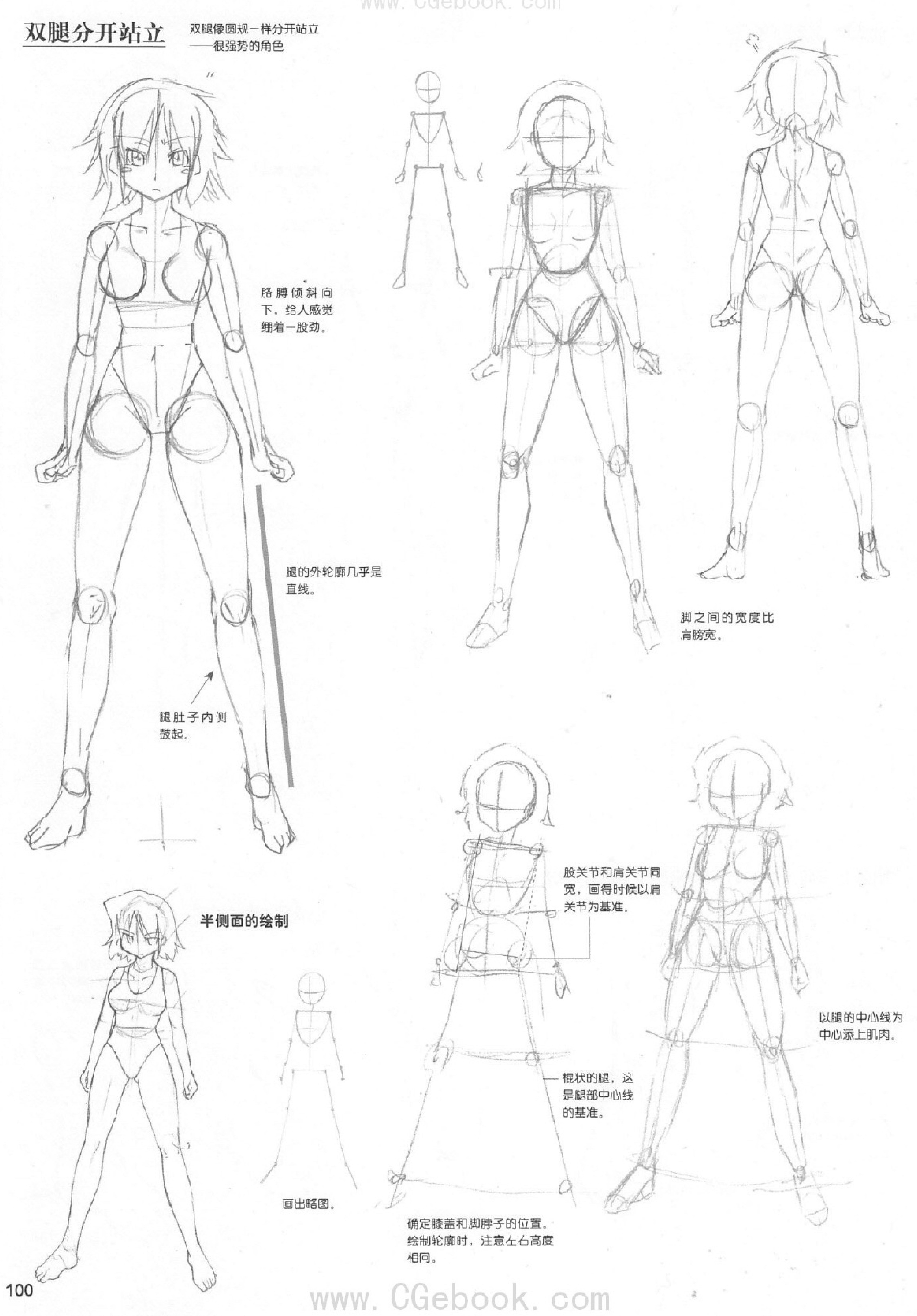
让人物动起来的画法



角色为正面角度的时候经常使用的脚的画法

双腿分开站立

双腿像圆规一样分开站立
——很强势的角色



并腿站姿

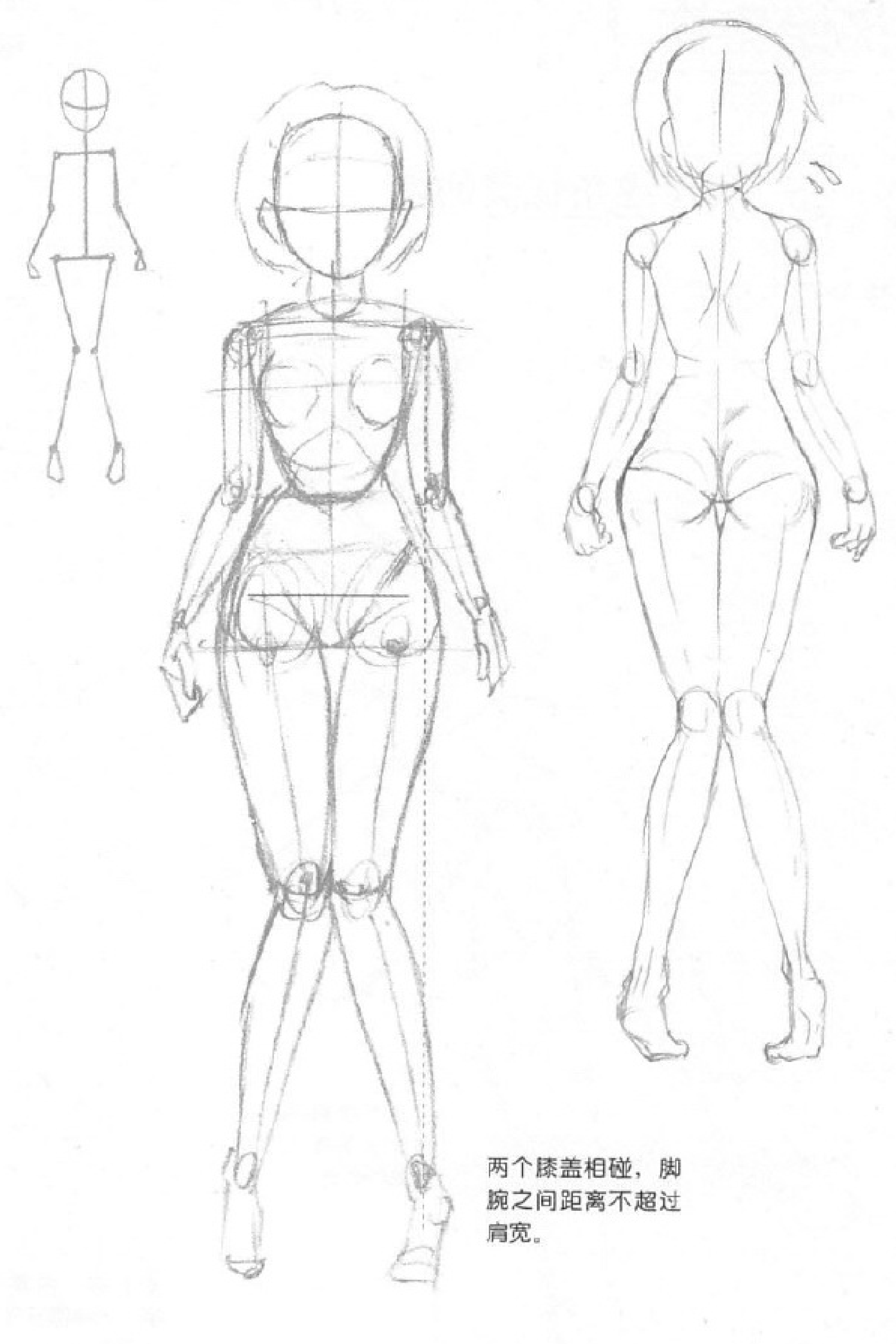
强调大腿内侧，膝盖并拢站立的姿势——感觉比较弱势的角色。

手腕弯曲；和腿的弯曲弧度相合，看起来很不安的样子。

大腿内侧并成了一条线。

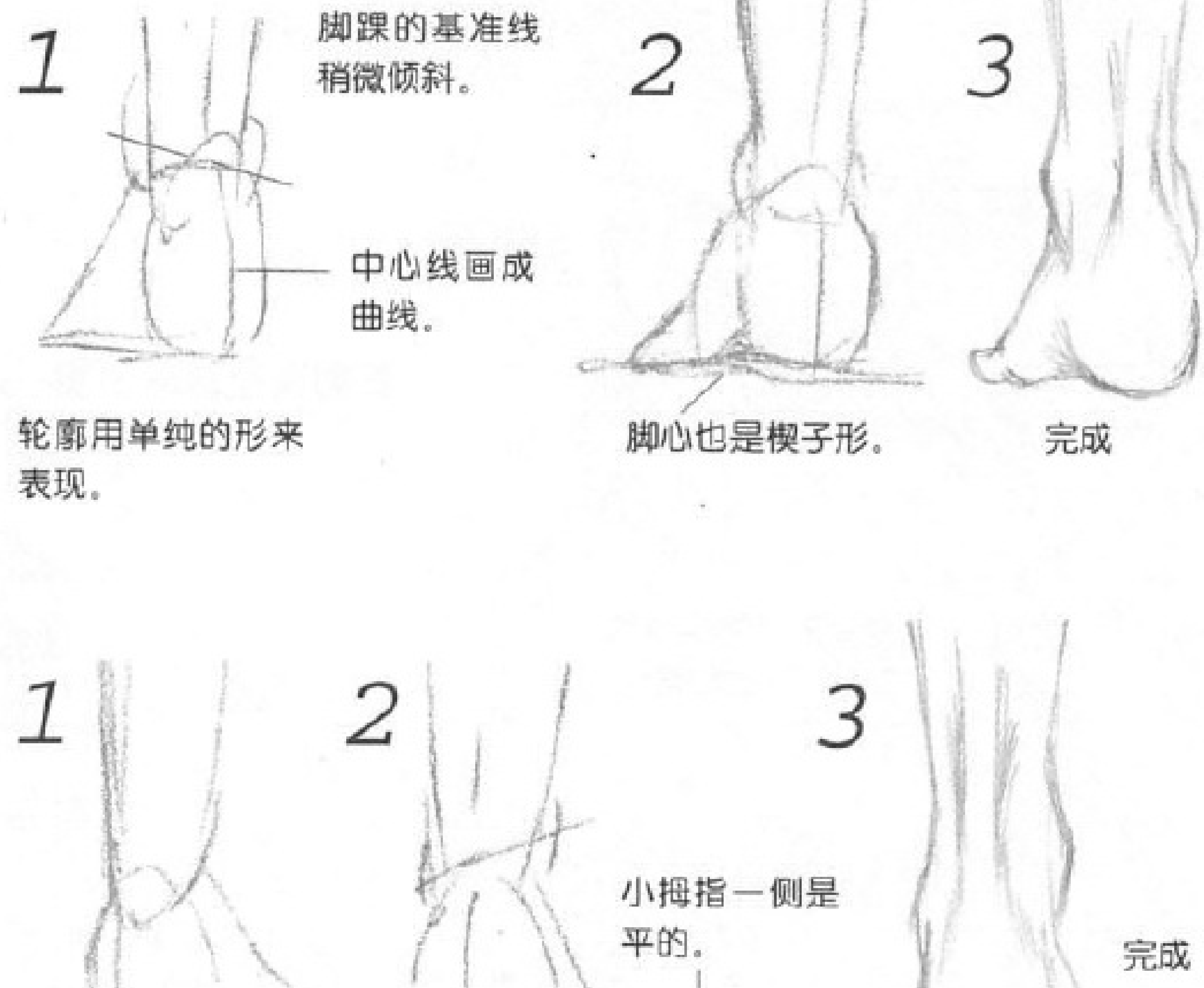
腿的外轮廓注意画出楔子形。

腿肚子两侧都向外鼓起。



画背面的时候，步骤也是一样的。

背面的脚跟画法

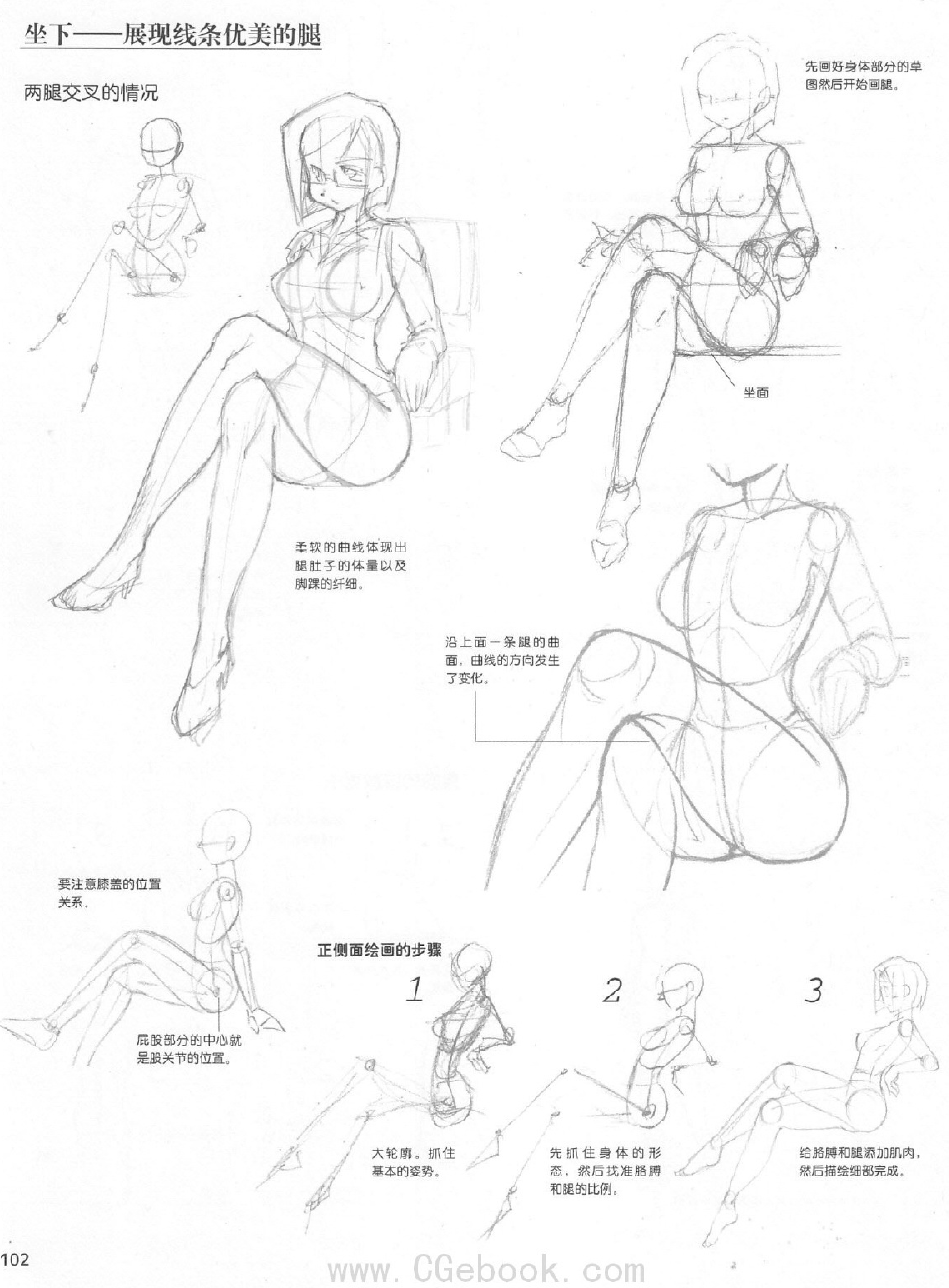


描绘坐姿

腿的表现可以使得角色坐姿的冲击力更强。学习大腿根关节和膝关节的动态，掌握腿的基本画法吧。

坐下——展现线条优美的腿

两腿交叉的情况



并拢双腿的情况

画腿的时候腰部的形态

中心线

股关节线

股关节

大腿根的轮廓

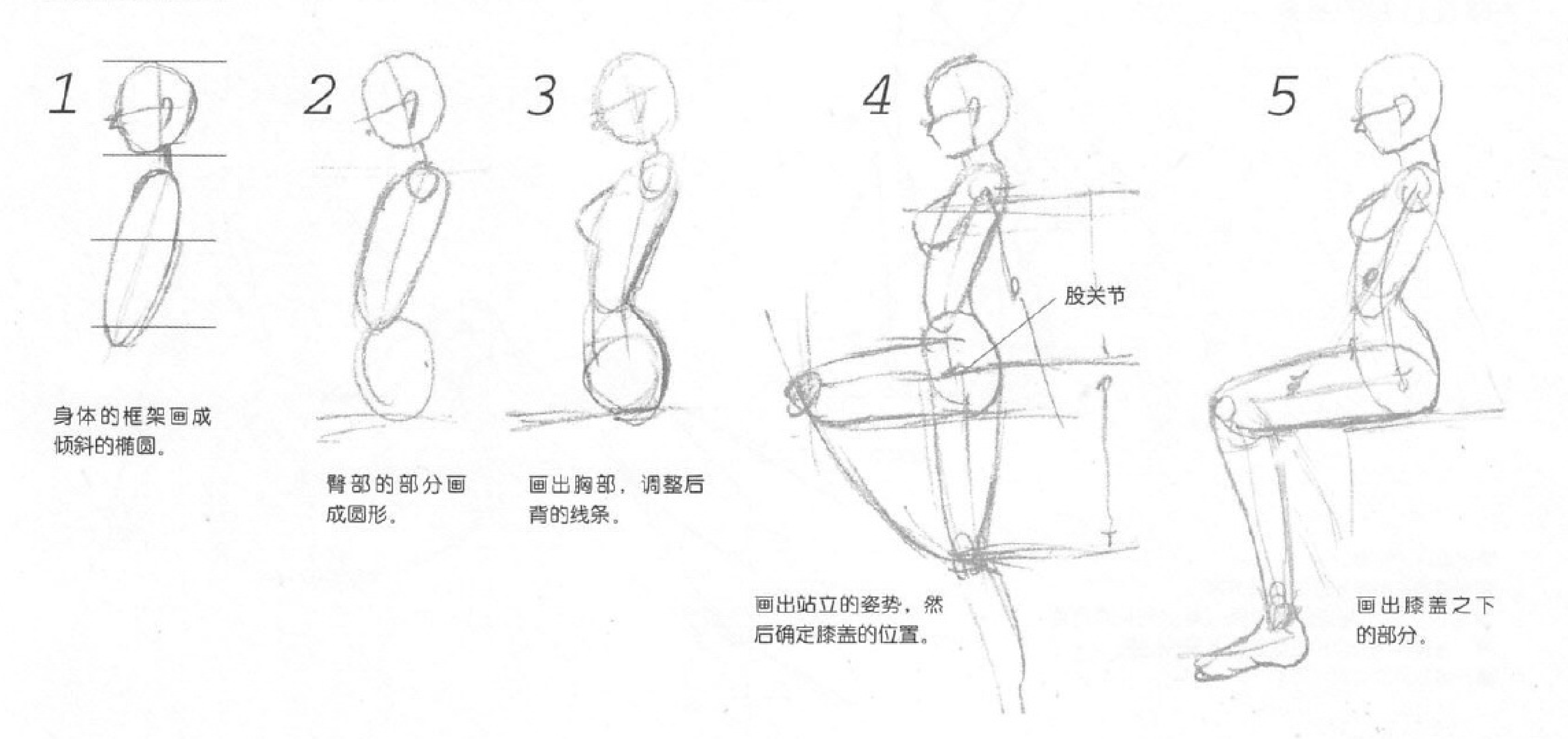
被挡住的腿部也要画出来，这样更容易抓住比例。

贴着坐面的部分被压宽。

确定两个大腿根的高度的线

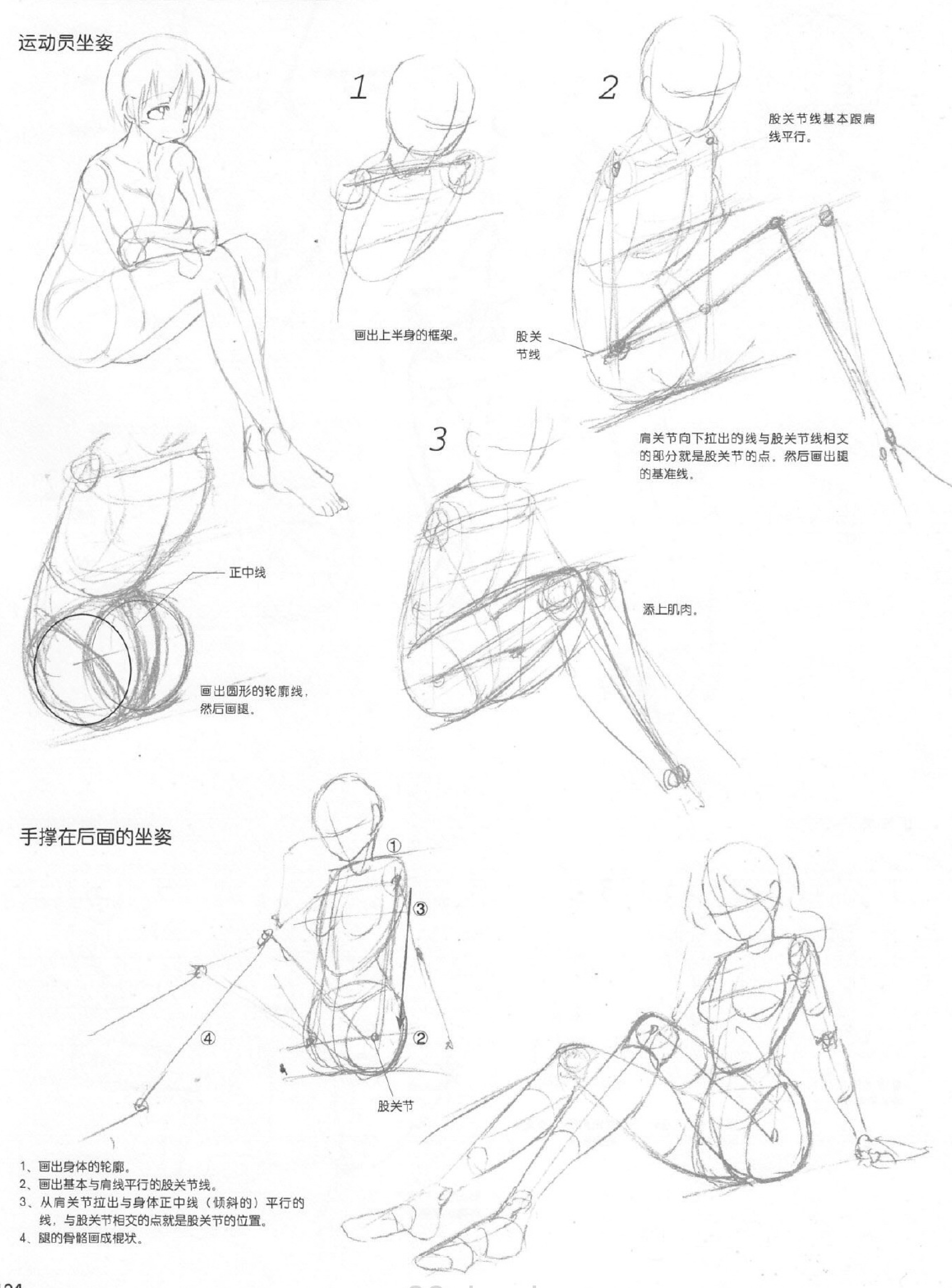
因为有透视，所以稍微变短了点。

正侧面的画法



坐在地上——给人新鲜感的腿

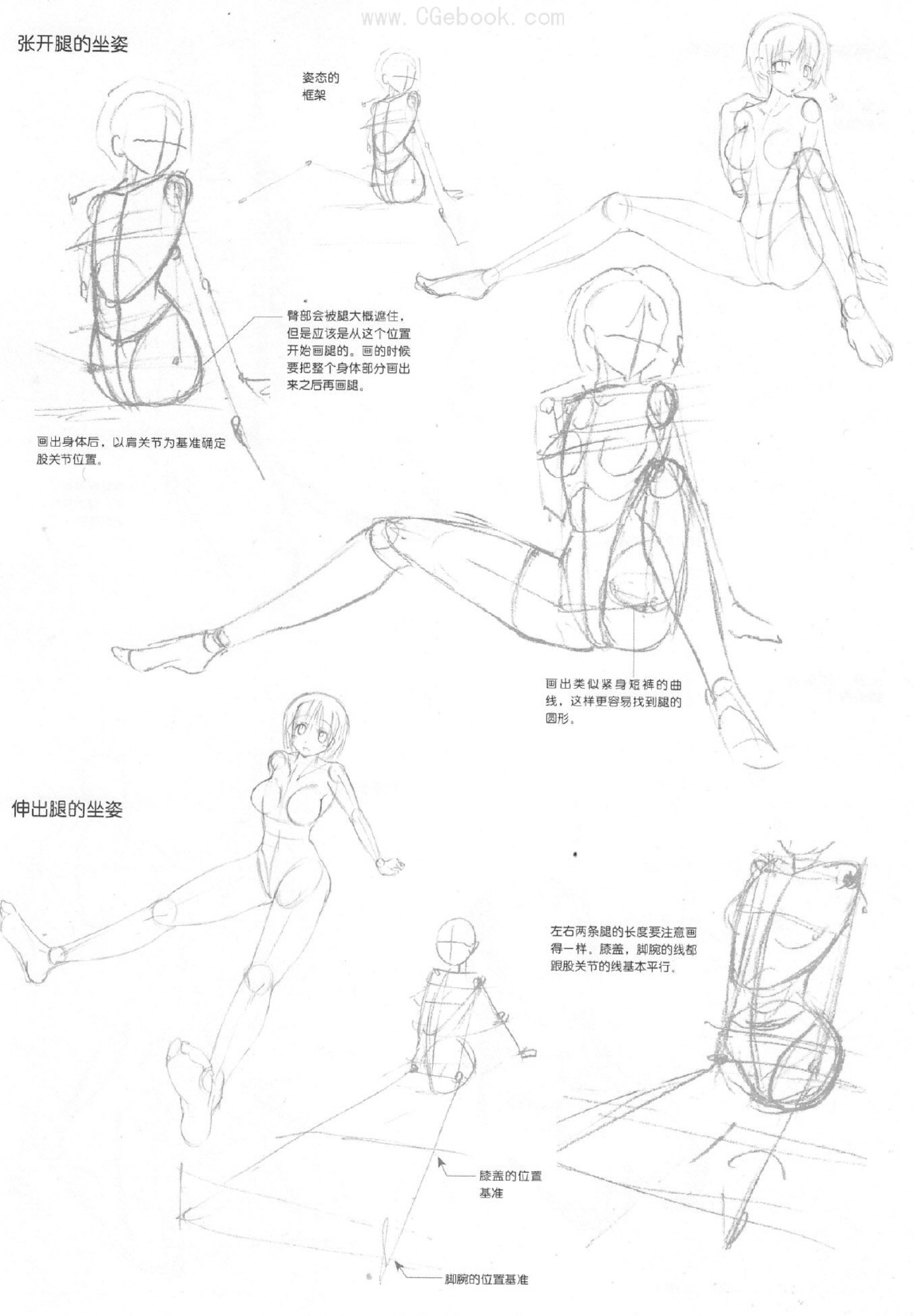
运动员坐姿



手撑在后面的坐姿

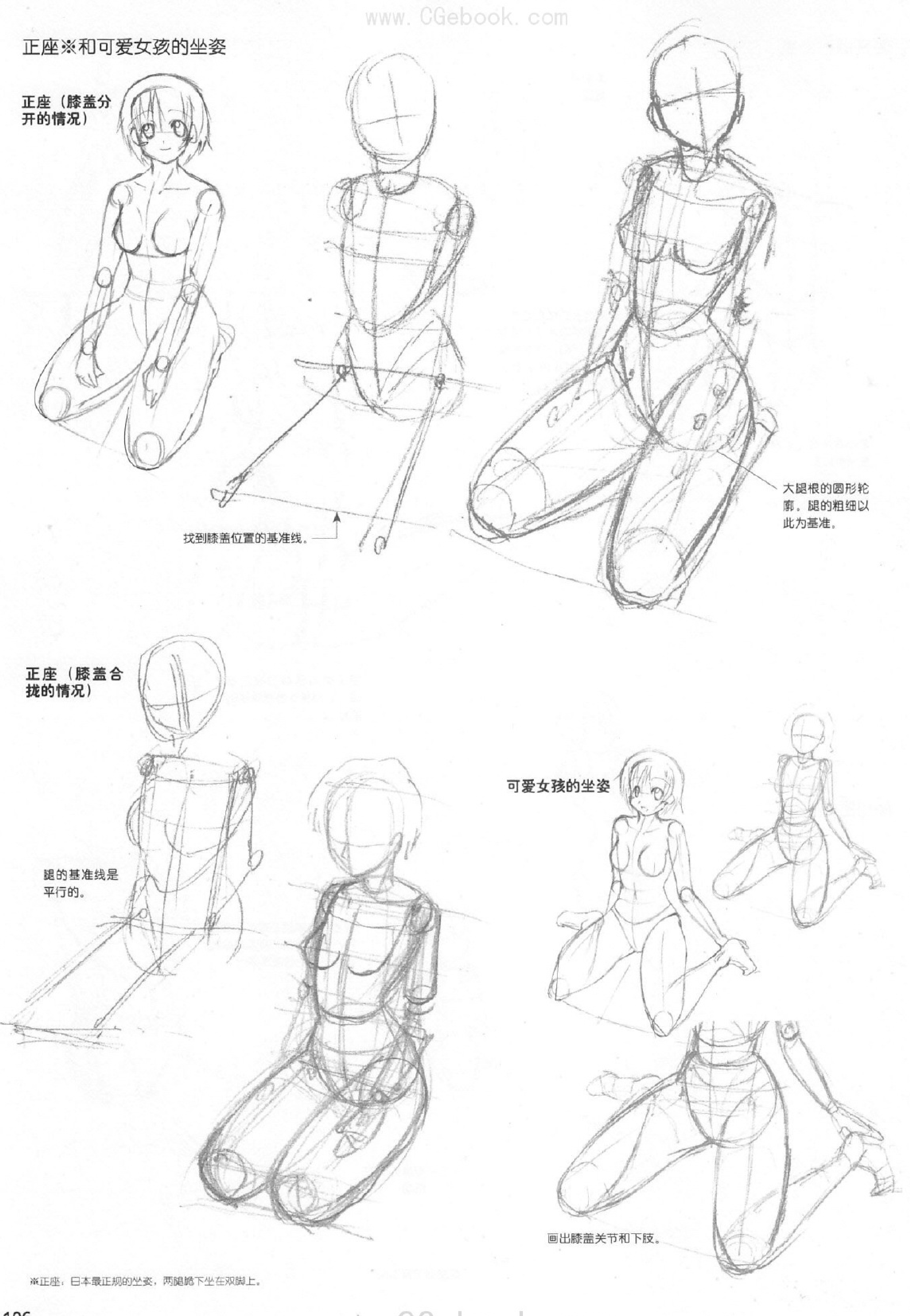
1、画出身体的轮廓。
2、画出基本与肩线平行的股关节线。
3、从肩关节拉出与身体正中线（倾斜的）平行的线，与股关节相交的点就是股关节的位置。
4、腿的骨骼画成棍状。

张开腿的坐姿



伸出腿的坐姿

正座※和可爱女孩的坐姿



※正座：日本最正规的坐姿，两腿跪下坐在双脚上。

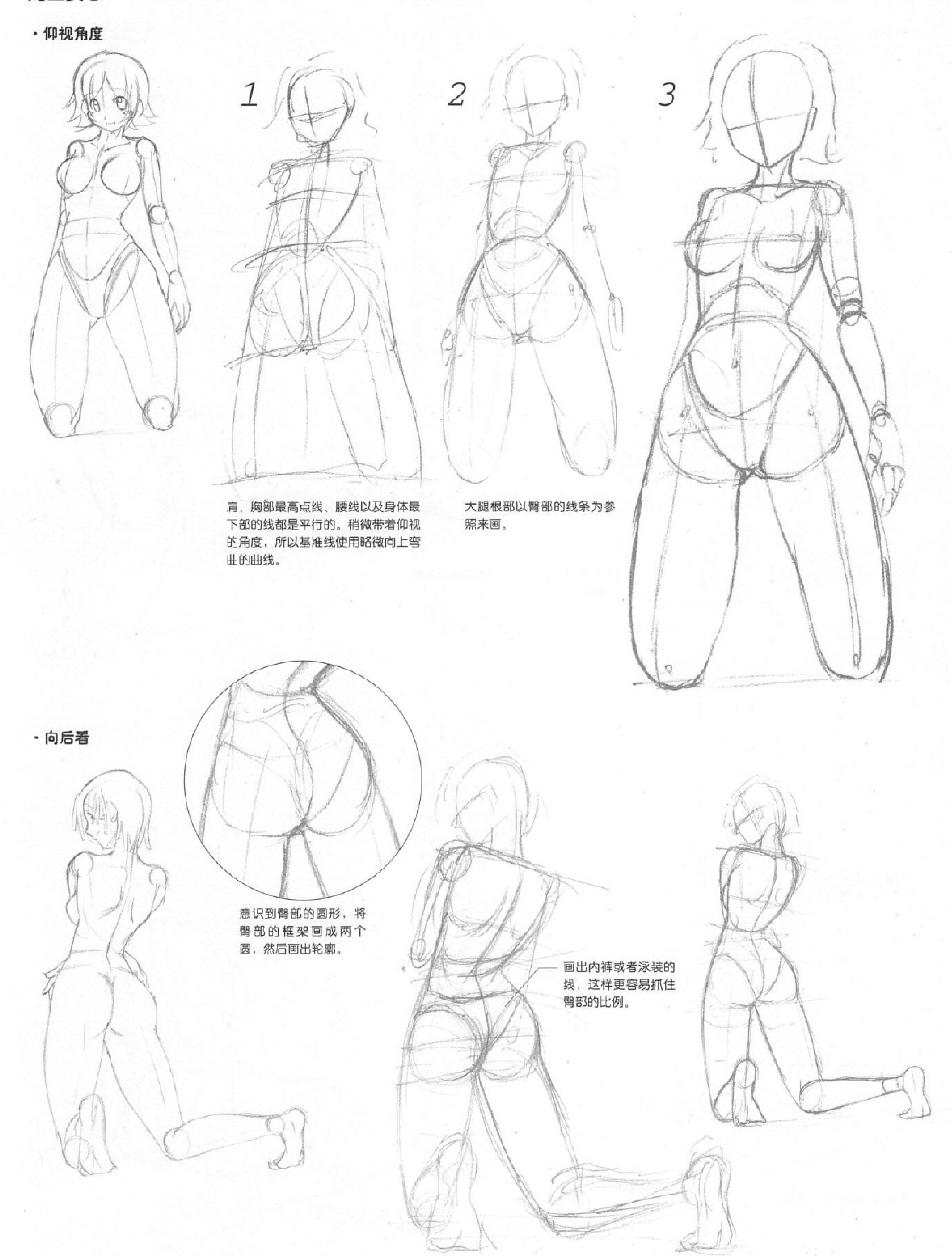


正座（半侧面的背面）
肩膀上抬
的情况
大腿到小腿的曲线通过正侧
面的画法来确认。
画背面的时候股
关节位置的基准
与此相同。
肩放松向下
的情况
腿肚子的
曲线。
大腿鼓起的曲线。
可爱女孩的坐姿
（后侧半侧面）
小腿部分曲线没有鼓起。
先画出大腿，然后找到
膝盖关节，画出下肢。

跪立姿态

·仰视角度

·向后看



・侧面

臀部

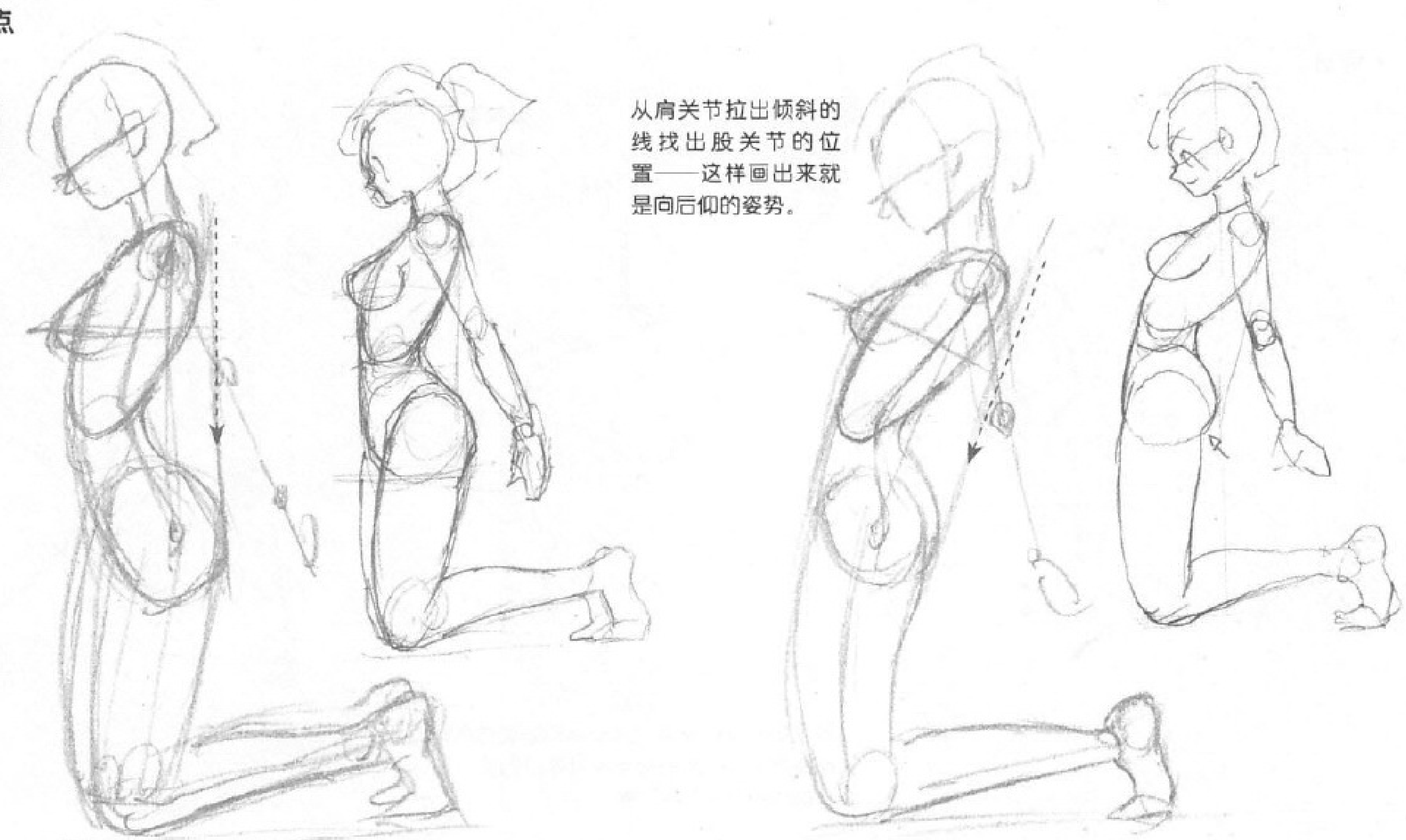
楔子形的位置

画出楔子形，这样臀部和腿的形态就很明确了。

改变姿势时的要点

从肩关节拉出垂直的线，找出股关节的位置——这样画出来就是直立的姿势。

从肩关节拉出倾斜的线找出股关节的位置——这样画出来就是向后仰的姿势。



单膝跪立

· 半侧面

1

画出略图。

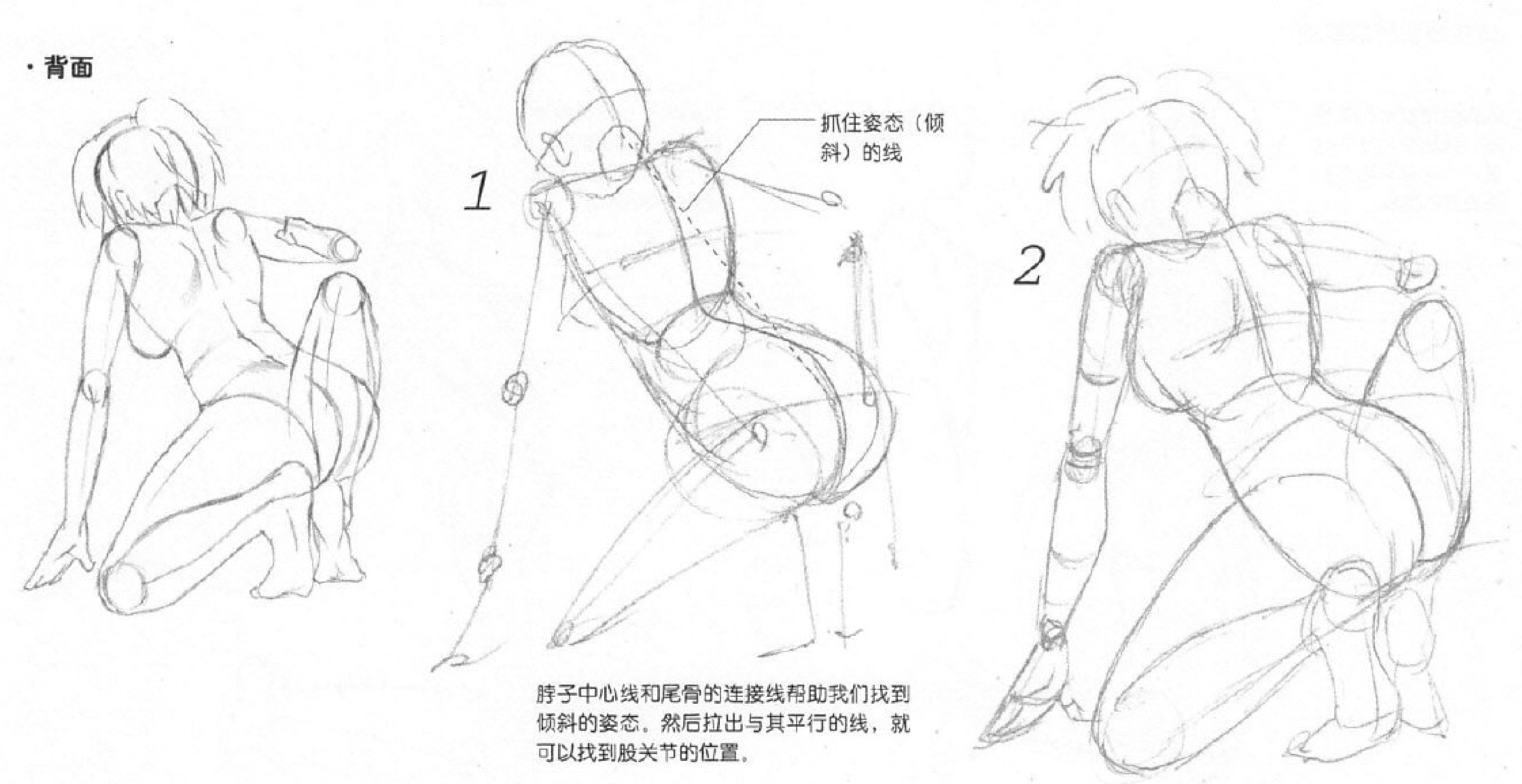
2

根据略图画出轮廓。

3

画的时候，被腿挡住的部分也要画出来。

· 背面



脖子中心线和尾骨的连接线帮助我们找到倾斜的姿态。然后拉出与其平行的线，就可以找到股关节的位置。

第4章

松本刚彦的漫画讲座

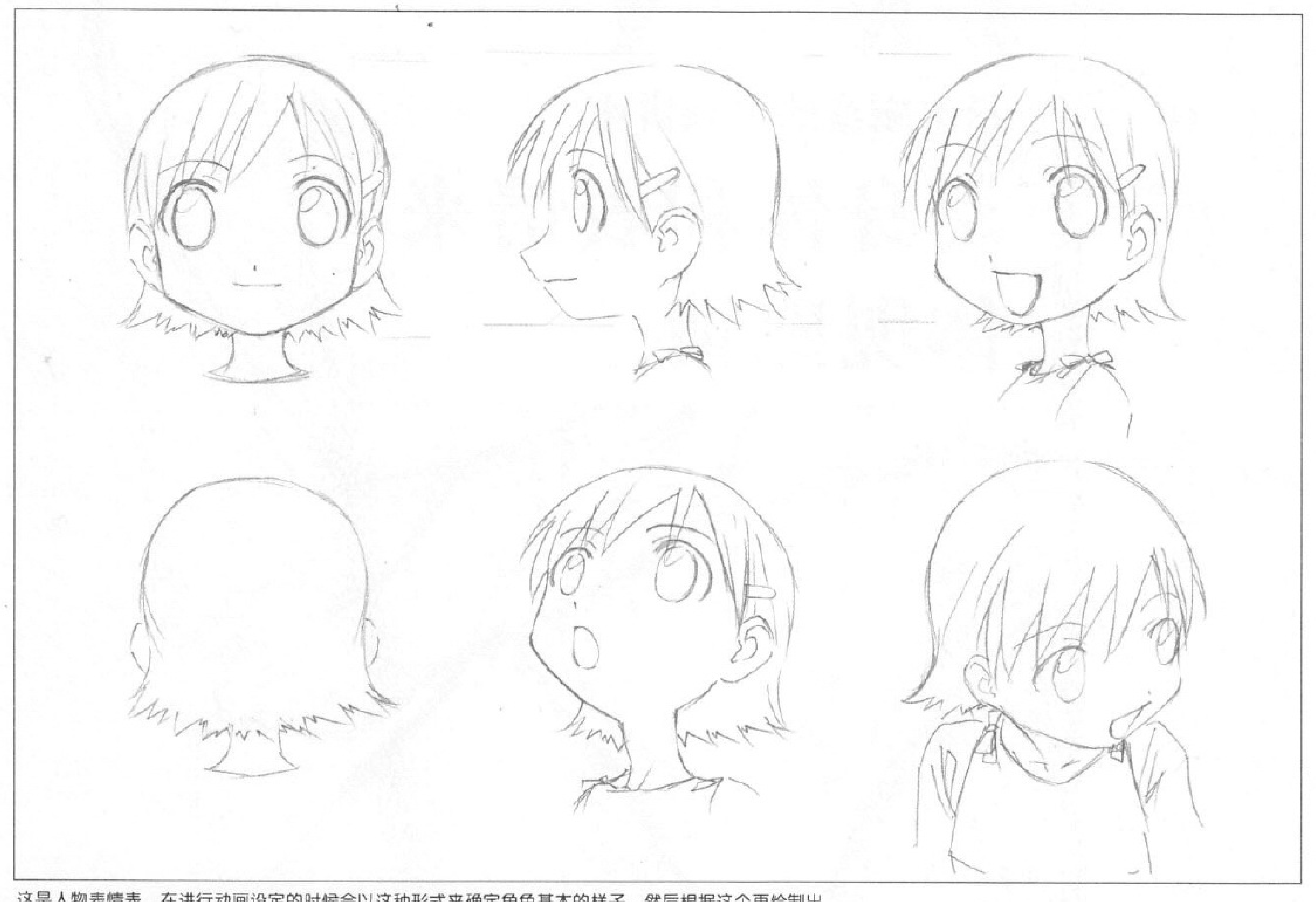
用身体和表情来体现感情

“带着意图画草图的本质”

松本刚彦和森田和明的绘画访谈

围绕带着意图来画角色草图这一点，就如何画出相同的脸以及如何表现感情，两位参与超级漫画草图编绘的老师展开了对话。

出席：松本刚彦 森田和明 中西素规（编辑） 林晃（司会）



这是人物表情表，在进行动画设定的时候会以这种形式来确定角色基本的样子，然后根据这个再绘制出更加细致的表情集。如果是专业的漫画家，也会同样画出这样的角色表和角色样本。

虽说画得同一张脸，但其实脸是不断变化的

● 进行角色设计的时候，要记住哪些关键部分进行绘画是很重要的

司会　首先我们来谈谈“如何画出同一张脸”的问题吧。

松本　即便是同一张脸，在表现不同情感的时候也会有变化。比如有时会把人物画成三头身进行夸张。根据角色设计时画好的设计图来画的时候，抓住角色设计的哪些关键点来进行绘画是很重要的。
比如，在进行夸张变形的时候，轮廓会完全改变。有的时候面部会变成只有眼睛变圆目光闪动的样子。但即便这样，只要头发衣着以及整体和局部完整，就可以让人觉得还是那个角色。
从一开始就是变形夸张的人物，保持外观的形式使其什么时候看上去都一

样也是很必要的，比如一个角色眼睛在什么位置，鼻子在什么位置，头发怎么分的等等。

司会　画漫画的时候也是如此啊。

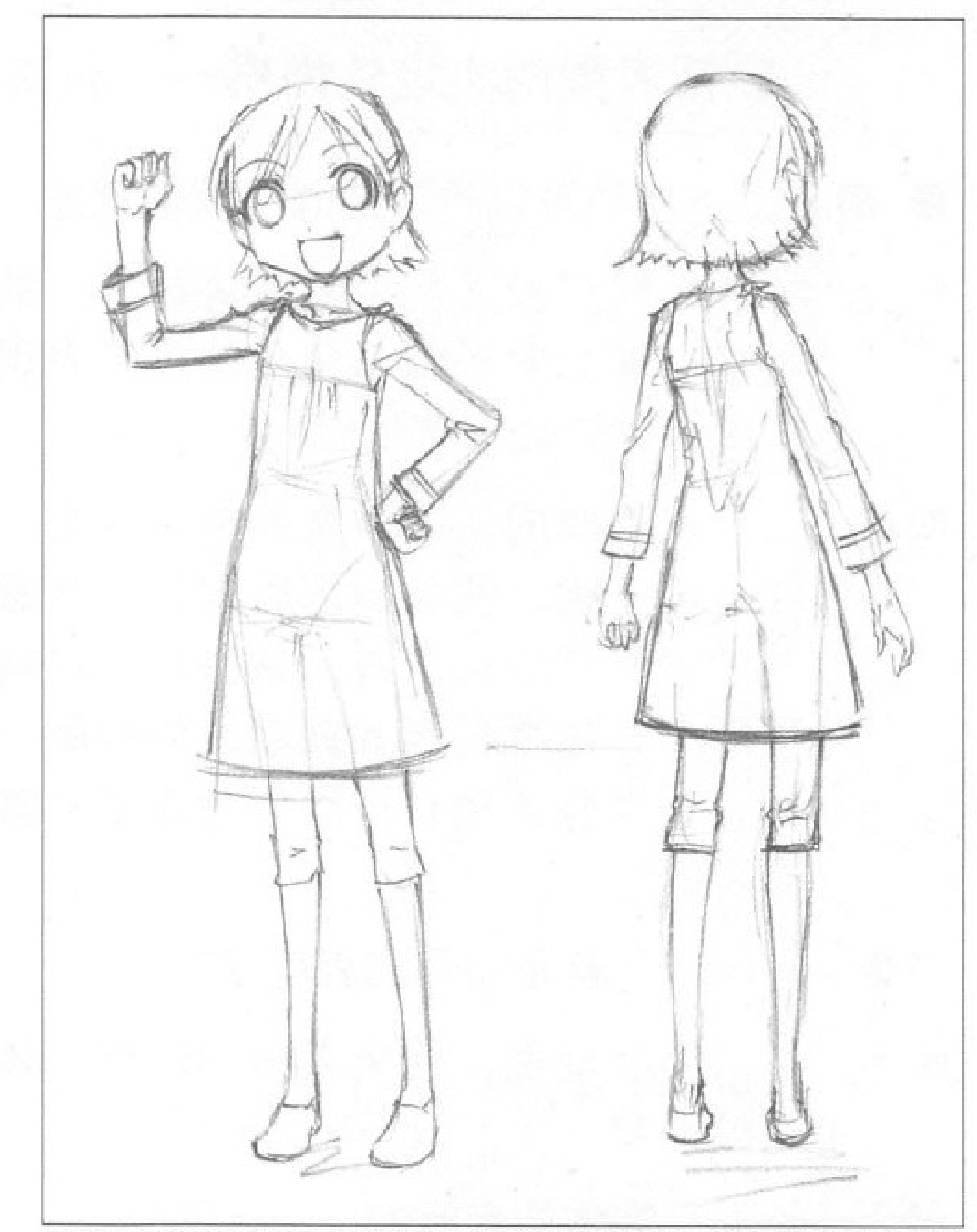
松本　是啊。虽然自己画的东西不会偏差太大，但是各部分的平衡还是要注意的。不过话说回来，一个人画的漫画，在画的时候很容易出现角色千篇一律的问题。画出不同风味的角色反而成为难题。

司会　也就是说能够很轻易地画出不同风格角色就是成熟的漫画家了。

松本　可以这么说。这些基本的技巧在进行角色设计的过程中会慢慢掌握。应该怎么画的关键点，从外观上应该怎样体现角色，这些都会在设计角色的过程中慢慢领会。

森田　说到底就是如何将设计好的角色运用于各种场景吧。

松本　是的。



以画出有感情的角色为主题设计了ATARI这个角色。这里是无论什么表情都让人觉得是这个角色的示例。

能够体现出明确的角色特征以及平衡关系的示例。各部分的形态（眼睛和嘴巴）进行了较大变形，但看上去还是同一个角色。

感情表现的决定性因素——肩膀

● 肩膀上下移动可以表现当时心情的状态

司会　经常听到“漫画是用画来讲故事”的说法，那么对于漫画角色的感情表现来说关键之处在哪里呢？

松本　如果说面部的话，一直被强调的有，注意眉毛啦，注意面部肌肉拉，注意嘴巴和眼睛的动态啦。这些局部的问题确实很重要，但如同动画的绘制一样，其实肢体语言在漫画中也是非常重要的。

司会　身体，也就是动作的表现了？

松本　嗯，简单地说，就是人物的轮廓所传递的信息。

司会　轮廓？整体的形么？

松本　嗯，还可以说是姿势。姿势的变化可以更容易地体现角色外观、心情还有感情状态。

司会　从具体绘制上说，是中心线的确定么？比如正中线倾斜什么的……

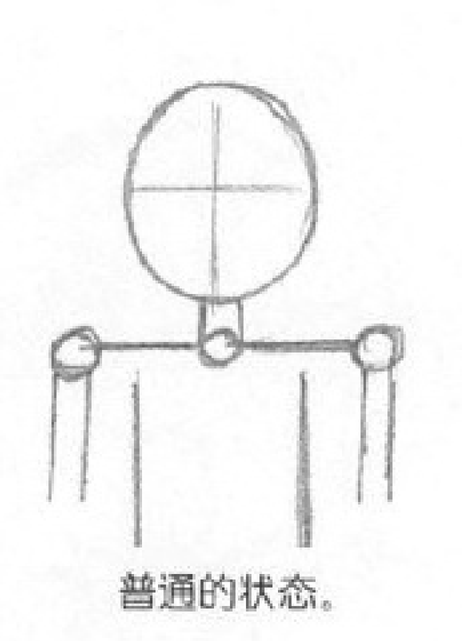
松本　当然包括这些，但这里我想说的关键点是肩膀，肩膀的上下移动。
高兴、快乐的时候肩膀就会向上抬。肩膀向下耷拉，就是沮丧、放松的状态。

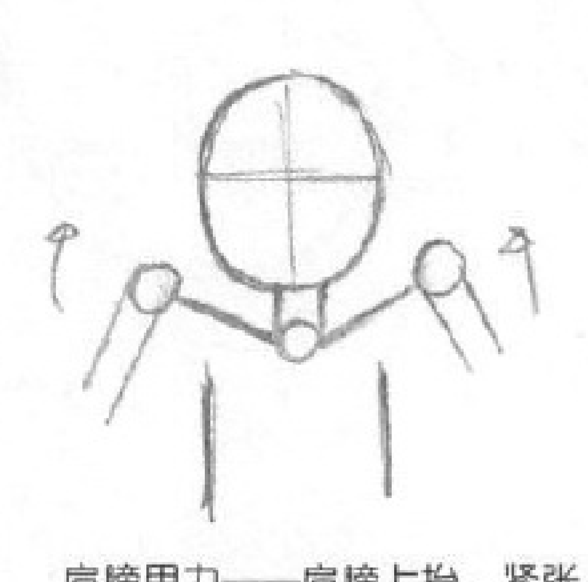
司会　用力的时候肩膀就会上抬，松了一口气的时候，肩膀就会下垂。放下重担的时候也是肩膀放松的意思吧。

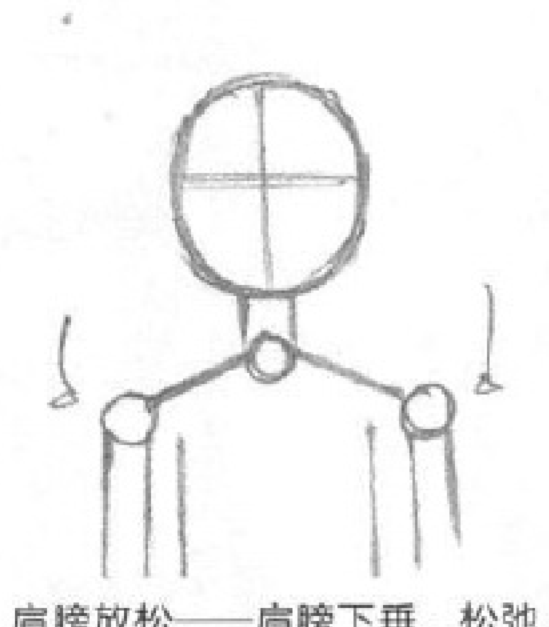
松本　是的。耸肩的时候也就是身体处于紧张状态的时候，相反，身体处于放松的状态时，肩膀就会下垂。

司会　也就是说画抬起的肩膀还是下垂的肩膀，其实是为了表现的身体的紧张或松弛了。

松本　是的。这样感情和身体就紧密地结合在了一起。
形容肩膀上下移动的样子的常用语就很多，读到这些词句就可以感觉到当时角色的感情。所以画漫画的时候表现出这些肩部动作就可以体现出角色当时的感情。


普通的状态。


肩膀用力——肩膀上抬。紧张。身体绷紧。


肩膀放松——肩膀下垂，松弛。身体放松。

需要大家注意的是，并不是说，只要像略图那样画出肩膀上抬、下垂就可以了，画的时候要整体地考虑上半身的动势，然后配合肩部的动作。（松本）

将情绪的起伏和肩部的起伏联系起来作画



情绪激动——高兴、愤怒、悔恨、惊奇（紧张的时候。两手抬起很吃惊时。）

情绪低落——沮丧、放松、颓废、吃惊（放松的时候。吃惊而颓丧的时候。）

● 沉浸在某种情绪中应该如何表现？

司会　在进行感情表现的时候，比如沉浸于某种情绪，陶醉的感情似乎很难表现哦。

松本　如果按类型划分的话，沉浸其中应该被归为表现快乐心情一类吧。

司会　是这样么？

松本　安逸的、沉浸其中的、困倦的，处于这样的情绪时身体完全放松，肩膀都是下垂的。

相反，悲伤、愤怒、吃惊、痛苦等情绪，往往肩膀要绷紧，全身紧张。

司会　也就是说，平常多观察，将自己看到的东西进行整理归类也是很重要的啊。



放松、沉浸其中都是全身松弛的状态。所以用靠着的姿势也是很有效的。

虽然站着挺直后背，但是下垂的肩膀也可以体现出正沉浸在某种情绪之中的感觉，至少是表现出了接近心情状态的感觉。

所谓感情，并不是什么都可以表现在脸上的。进入内心世界，面无表情的时候也是有的。

● “道歉”的时候肩膀会抬起么?

司会　前两天有人问我，画道歉的姿势时，肩膀到底是向上抬还是向下垂。

松本　真心的道歉的画，应该是肩膀往上抬的吧，道歉也是分各种类型的。如果是因为不好的事情向人道歉的话，应该是尽全力去道歉的吧。这种情况下自己肯定是想尽力补偿的吧。比如，打翻了咖啡的时候，心里肯定会想着，“啊真抱歉”，感觉紧张起来吧。这时候肯定会想做些什么补偿吧。
想着对方不会生气吧，自然肩膀应该是抬起来的。

编辑　要搞清楚意图，确定自己想要画什么，仔细分析清楚各种情况，将各种情报筛选出来。

松本　是的。到底画的是什么状态，首先自己要深入挖掘清楚，然后再画。



女孩子基本上都是溜肩膀，所以如果不将肩膀有意识地画成八字形，就没有肩膀下垂的感觉。还有，脖子稍微倾斜或者上仰也可以带出放松的感觉。



谢罪还有垂头丧气的姿势看起来是肩膀抬起来了，但其实是头低下去了。画之前最好能自己在镜子前面体验一下这个姿势。（松本）



惹人家生气了！表现这种心情紧张的状态的时候，肩膀也会抬起。

表现特殊的感情——疼痛

● 疼痛这一感情的表现

司会　那么现在来说说在喜怒哀乐之上的疼痛的表现方法吧。

松本　疼痛与其他的感情不同，挺特殊的。比如，什么地方痛了人会本能地去保护那个部位，感情与本能的动作再加上如何对应的反应，疼痛的表现相当复杂。

作为一连串的动作，过程是撞到哪里，瞬间产生疼痛，然后疼痛扩展。

司会　还会发出大叫吧。

松本　对，这跟其他感情表现不太一样。如果只是叫一声，动作也就是挺直后背，但疼痛的时候，却不那么单纯。

感到疼痛而紧张的瞬间会叫，想要摆脱紧张的时候会叫，直到疼痛缓和都会叫，我们必须注意感情的爆发以及疼痛重复的情况。

司会　感觉、感情还有动作的复合体啊。

松本　我们要表现的不仅是“好疼哦～”这一点，虽然疼确实是疼，但是人可能会不管疼痛抬起头，或者脸朝下，想要拼命压抑疼痛。

司会　必须要理顺所有信息，然后进行选择性的表现是吧。

松本　表现疼痛的时候，需要记住的基本点是，疼痛的部位肌肉紧缩，然后人会下意识地保护那个部位。



即使只是脚疼，这种疼痛也会反映到全身。所以如果只是缩起脚来，看起来就不像脚疼的样子。要表现出身体所有的部位都向身体的中心缩的感觉。（松本）

例子 脚被磕到了的时候的反应

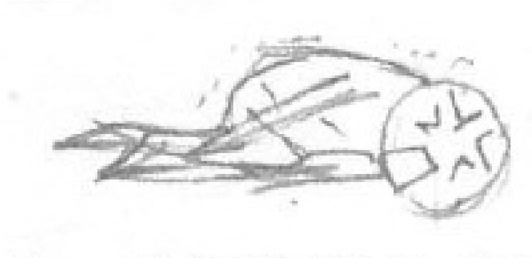


磕到了。



被磕到的部分开始疼痛，但还瘸着腿走。

整条腿开始疼，痛得站不住了。



疼痛扩展到全身，疼的快死了。坐都坐不住了。



脖子比较短的摔跤选手，肩膀下垂可以强调脖子伸长的感觉，通过表现想要摆脱疼痛的样子来表现实际很疼的感觉。

● 画的时候要表现出到底哪里疼

司会　肌肉紧缩以及对应的反应、动作、姿势，就是表现疼痛的关键吧。

松本　是的。当然，表情也是很重要的。

森田　要经常问问自己，疼痛的时候如果笑的话，是不是能让别人知道自己很疼。

松本　忍住疼痛，装作一点不疼的样子的情况也是有的。开始笑着，然后一旦放松下来就会彻底倒下。

司会　按住疼的部位说着“好疼”，然后是面部特写，这是漫画、动画还有电影和电视剧中的常用手法。这也是用影像进行表现的基本手法，是技巧之一。

松本　确实没有这些是不行的。如果没有抱着腿这样的触摸疼痛点的画，别人就没法知道到底是哪里疼。

森田　当然根据情况也有只表现疼痛时的面部表情，让大家想像具体情况的时候。





疼得大叫，这是疼痛袭来瞬间，还有疼痛增强的瞬间用的，是角色释放疼痛的紧张的瞬间。这时，身体伸展的情况比较多。

● 身体的反射动作可以表现出痛感么?

松本　基本上，疼痛是疼痛点附近紧张收缩的反应，然后感应到疼痛处传出的疼痛信号，得知危险的状态，全身都会绷紧。这时，肩膀会抬起，如果疼痛很严重，整个身体还会缩成一团。
人类对于疼痛的基本反应，是保护疼痛的部位，用身体掩藏疼痛部位。所以结果就是疼痛部位会靠近身体。只要画出这样的姿势，画面就很有说服力。

森田　如果腿肚子疼的话，会是什么表现呢?

松本　一般是疼得打滚，但想要告诉大家这是腿抽筋了，就要表现出，啊，腿抽筋了，必须要做些什么的反射动作。

司会　这时，如果没有一定经验和知识就会比较难了哦。

森田　不会，与其说这是表现疼痛，不如说是表现如何缓解疼痛，并不是单纯的疼痛的表现。

松本　是的，想要做些什么，拼命忍耐也是一种反应。

森田　那么不光是疼痛的反射动作，其实还有那之后的反射动作。

司会　实际上，如果疼痛持续，行为会倾向于如何缓解疼痛，但实际表现还是在疼而已。这也是疼痛动态的一个特点吧。

松本　实际上，想要表现出疼痛的感情，疼痛的状态还有好像很痛的时候，与单纯地表现疼痛相比，表现出疼痛时的反射动作更加容易让人理解，也就是在这种情况下，身体应该有哪些反应。

森田　确实。实际上有时候要画出相对夸张的反射动作才行。

松本　最终要的是要多思考什么样的反射动作才是最棒的。

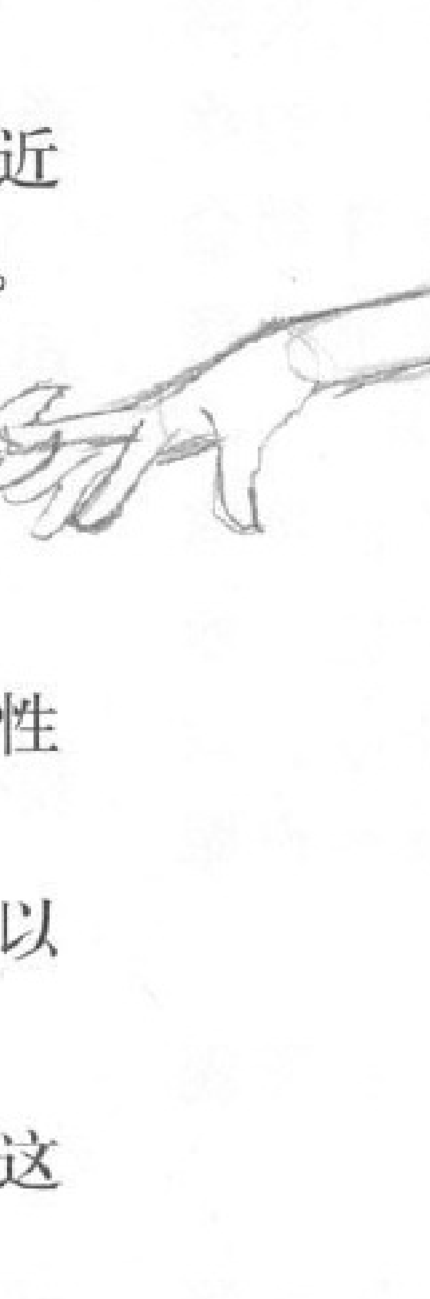


● 并不光是收缩的动作

司会　这个被螃蟹夹住的孩子是……

松本　也可以画出跟刚才说的将疼痛部位靠近身体中心的反射动作完全相反的动作。

司会　就是拼命想甩开的动作？



松本　本身的反射动作是疼痛部位与身体拉开距离，同时也是将疼痛部位远离视野，一般是持续性疼痛的时候用。
身体整体因为紧张而变得僵硬，所以画的时候要注意肩膀会上抬。

编辑　这里好像还故意将胳膊画得细了，这是疼痛贯穿全身的表现么？

松本　这是想体现一些搞笑的感觉用的。与本应收缩的动作相对，这样的姿势有时候反而很有效果。

森田　这张画画出了造成疼痛的原因。这里疼痛的源点是很重要的，如果没有这个螃蟹，这张画给人什么感觉还真难说了。

松本　如果那样的话，估计表现不出什么疼痛感了吧。不过这些又牵涉到了演出论的问题。

司会　要让画中的人物看起来确实很疼，这些都是很必要的吧。

森田　面部表情、身体姿态和状态都是如此，也就是一个如何传达的问题。为此，应该多看，多分析实例，多设计一些方案，否则很难传达清楚意图。

松本　不过即便如此也有很多时候会表达不清吧。碰到这种时候总会很焦躁的。

拼命忍耐疼痛，通常用于表现持续的疼痛。当然，因为一直很痛苦所以身体会绷紧僵硬，肩膀也会绷紧的。如果变得更加疼，可能还会扬起脖子。
要意识到所画的时间问题，要经常问问自己，到底要画的是怎样的瞬间。




可能这个例子有些特殊，后背疼的时候，后背的肌肉会紧缩，其结果就是看起来挺直了身体。画的时候就想着后背向后弯的样子来画吧。

想像那种自己未曾经历过的疼痛

● 未曾经历过的疼痛

司会　有说法是，理解他人的痛处。画漫画的时候是不是也要这样呢?

森田　可能表现自己未曾体验过的疼痛是很难的一件事，因为这本身是很难想像的。实际上的疼痛和想像出来的疼痛应该有很大不同。比如，如果我被子弹击中会是怎样一种疼痛，这是很难想像出来的。

松本　是啊，嗯。这回画的东西基本上都是自己曾经经历过的。

编辑　但是还请您无论如何给我们画一下被子弹击中的疼痛啊。

松本　这我咋知道怎么画啊。(笑)

森田　如果非要画这些没法想像的事物的话，应该是在见到过的事物中寻找灵感吧。

松本　人生经历过的还有经验过的。

森田　比如画被子弹击中的时候，仔细观察很多电影演员是怎样进行表演的，然后从中获得启示。

松本　也就是最后只能按照自己看到的东西来画。

森田　然后再确定是真实地表现疼痛还是进行更夸张的表现。

松本　那么题目就是被击中，这个时候人的反射动作应该是什么样的呢。比如一个男人被子弹击中了。男人应该是什么样的人，是个大叔，还是很年轻?年龄是多大?他是怎样的人?人的秉性如何?到底是发生了什么事情才会遭遇枪击的，是不是卷入了什么事件里?反过来说，他是像电影里的警官一样冲上来的，还是正要逃跑才被击中的?是坚强的还是软弱的……(中略)

司会　要考虑到这么多啊?
要画好一个痛苦的表情，就必须要考虑这些问题。不断地尝试，或者说不断地磨练才是本书要讲的带着意图来画草图的根本之所在吧。

松本　是的。就是一个绘画者融入角色的问题。画家可以在多大程度上将感情带入角色，情绪如何被角色所牵动。也就是说，在画一个因为疼痛而痛苦的表情的时候，绝对不能哼着歌来画。



摸索中的一张草图。在这个阶段，将角色竖起来，还是画上墙壁都会对效果有影响。改变脖子的方向也会让感觉大变。(森田)

编辑　现在说的这些，是不是说信息传递的数量和质量的问题啊。虽然只是简单的一个疼痛的表现，但也必须考虑很多方面，表现出很多信息才行。

司会　回来再说刚才说的道歉的表现。道歉的时候肩膀应该抬起来还是垂下去，要想确定这个，就必须要考虑到很多方面的问题。多尝试的最终目标就是将自己的意图清晰地传达出来。

松本　是的。自己的到底要讲什么，一定要想清楚。不过这确实不容易。

森田　就是这种感觉吧。（下图）

松本　哦……

森田　这个也难说是正确的答案。（笑）
因为总归是自己的想像，总觉得这不是实际上的反应。

松本　（笑）

森田　虽然会觉得不是实际的反应，但这种痛苦我实在不想体验。



尝试了疼痛表情的夸张表现。基本上是一张看起来很悲伤的脸。（森田）

森田老师画的示例。忍耐疼痛的主题。

● 绘画时抓住关键点

松本　漫画家的工作还真是有些进退两难呢，到底是状态优先还是画面优先的问题比较严重呢。

司会　这是怎么说的?

松本　也就是说，先有一个主题，然后有一个客观情况。是考虑客观情况来画，还是考虑画面表现来画这个问题。
这时一个比较重要的点是，以什么为主题必须要明确。这听起来是理所当然的。

森田　我现在画的这个是被击中后很痛的反射动作。如果主题只是被击中，那么画出来的画会完全不同。

松本　从思考方式来看，就是将主题作为关键点来画。这次是以疼痛为关键点，那么是疼痛加逃跑，疼痛加恐惧，还是疼痛加安心，主题都不一样。这样一来，当然画出来的东西也不一样。

司会　想要明确意图来画漫画的时候，必须将包括动作、表情在内的反射动作的主题作为关键点来画。

森田　所以主题同样是疼痛的话，因为画的人不同，画出来的东西当然也不同，也必须不同。

司会　今天大家辛苦了。谢谢大家。

（东京　上井草的工作室内）



松本老师画的示例。以疼痛・安心（疼得快要失去意识）为主题的画作。

松本刚彦·森田和明简介

松本刚彦（MATSUMOTO TAKEHIKO）

1973年　2月9日出生于静冈县
1992年　动画专科学校毕业
同　年　拜漫画家衣谷游为师成为他的助手
1995年　作为漫画技法研究会的一员着手GRAPHIC社《漫画的画法》系列的编著
1998年　协助GO OFFICE 进行技法书的制作。担任内文插图以及《格斗技的画法》封面的绘制
2001年　成为株式会社logistics TEAM TILL DAWN一员
2003年　担任PS2游戏《EVE BURST ERROR PLUS》的角色设计，事件原画
2004年　担当KIDS STATION的《交涉人 勇武》巴基斯坦篇角色设计和总作画监督
2005年　TV东京系《超POSITIVE FIGHTERS》第10～13话，19－20话原画，作画监督
2006年　《超级漫画素描技法——草图篇》（合著）作画·制作

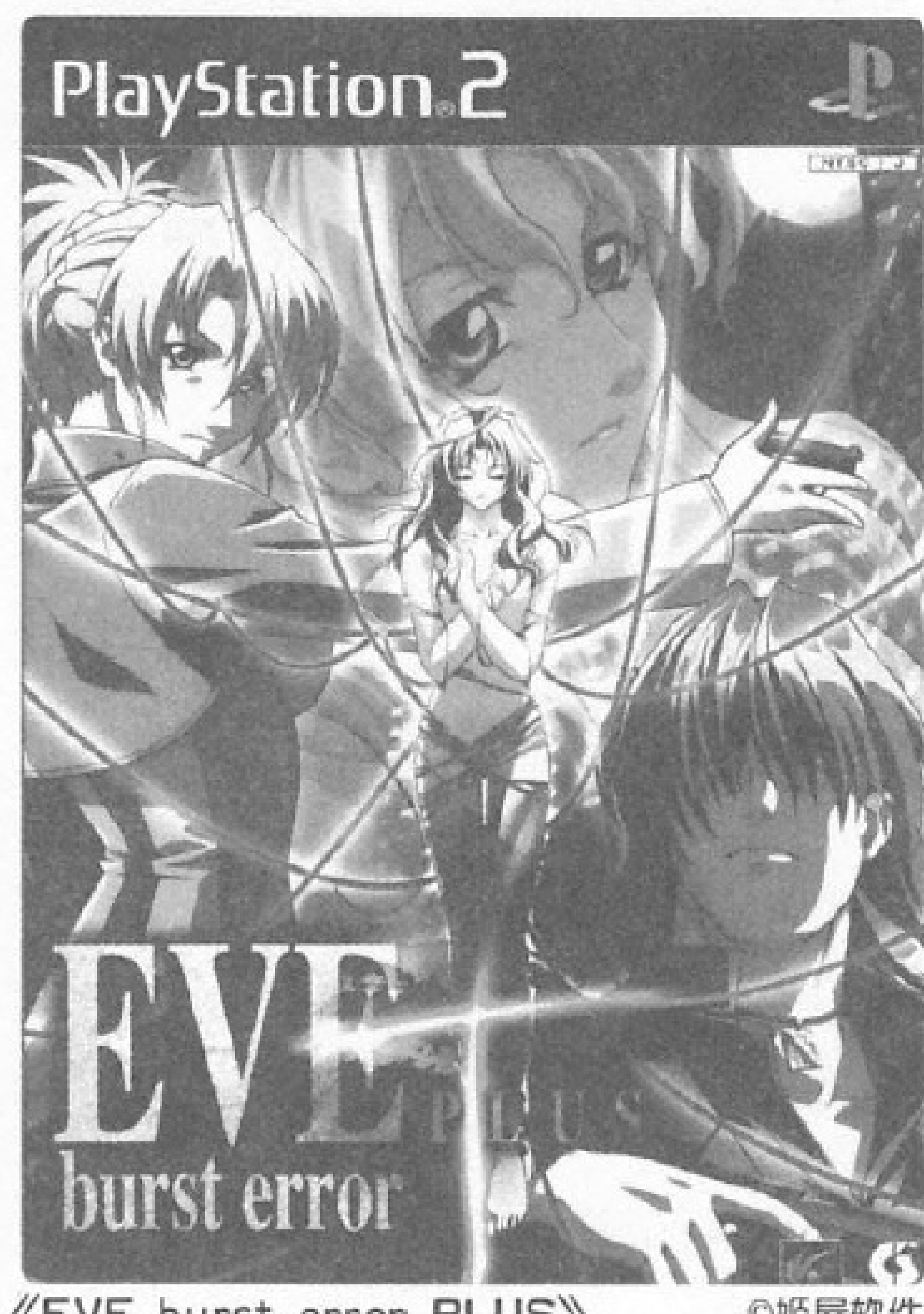


TV东京系《超POSITIVE FIGHTERS》



《交涉人～勇武》
©真割信二·赤名修/讲谈社
©勇午制作委员会





《EVE burst error PLUS》　©姬屋软件

森田和明（MORITA KAZUAKI）

1972年　12月26日出生于静冈县
1991年　就职为普通公司员工
1996年　师从漫画家SHIRO大野，成为他的助手
1998年　参与GO OFFICE技法书制作，担任《服装画法图鉴》之后本系列的封面画师
2000年　担任PC游戏《学院大小姐奇谈》的角色设计和原画
2002年　以株式会社logistics TEAM TILL DAWN为核心展开活动
2003年　担任PC游戏《夜勤病栋·贰》的角色设计和原画
　　　　担任PC游戏《夜勤病栋·叁》的角色设计和原画
2004年　担任PC游戏《七濑恋》/(c) Mno Violet的角色设计和原画
2005年　担任PS2游戏《BerwickSaga》的角色设计
2006年　《超级漫画素描技法——草图篇》（合著），《超级头身比草图》作画·制作协力

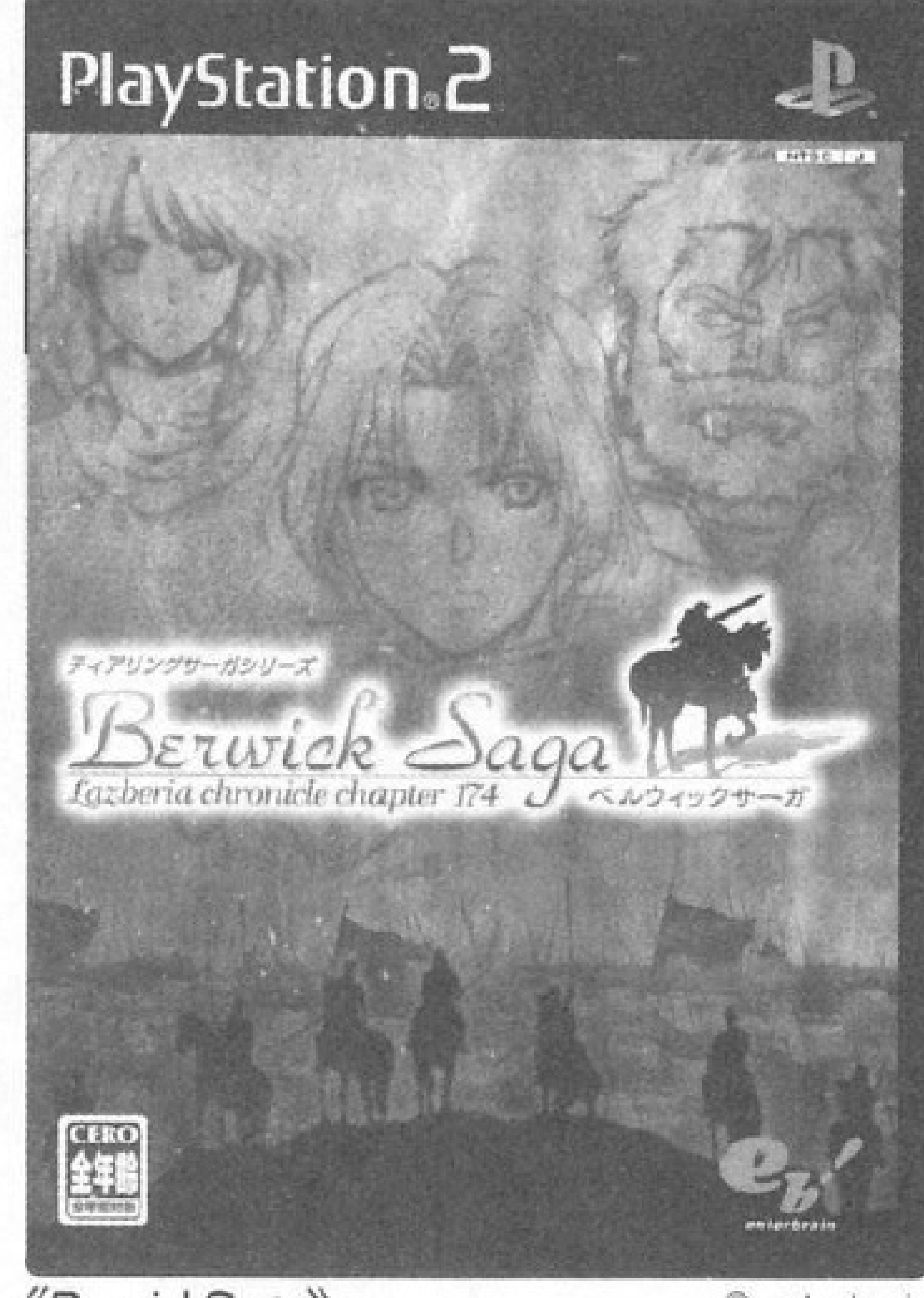


《学院大小姐奇谈》　©姬屋软件



《夜勤病栋·叁》　© Mno Violet





《BerwickSaga》　© enterbrain

第5章

在画面中发挥个性

绘制漫画原稿的步骤

让我们来看看漫画原稿，特别是从构图稿这个阶段开始诞生的漫画草图吧。

1.构图的绘制

第一格

背景及状况的说明。

第二格

说明背景及情况。

第三格

沿展开路线起连接作用的格。明确状况，提供间隔。

第四格

这一页最主要的格。要让主角醒目，令人印象深刻。要留出较大空间来画。

什么是构图稿

- 设想的漫画一开始画和对话的形态。也是绘制草稿的原案。
- 角色简略化，表现简单，只要能大致明白设想就可以。



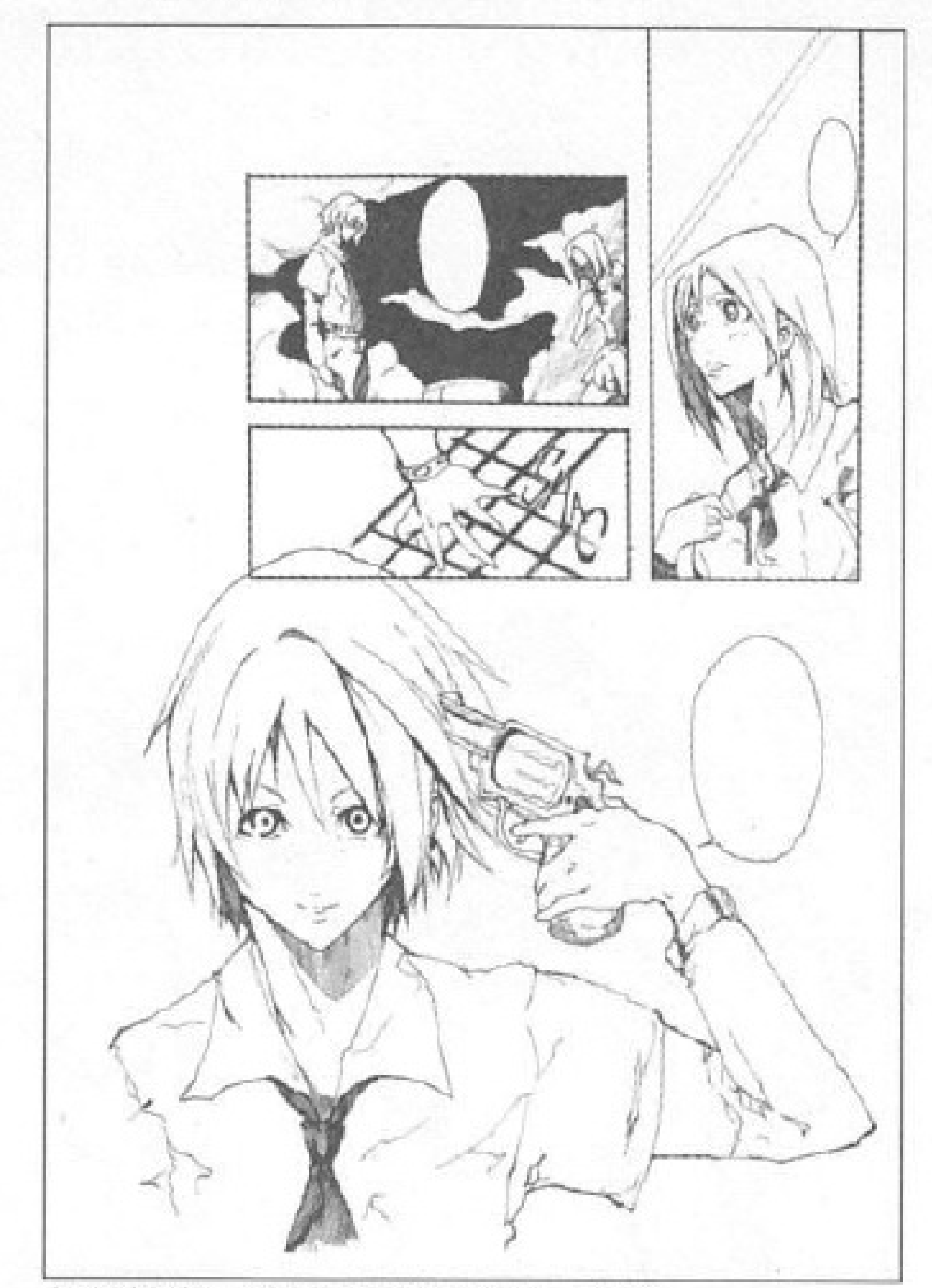
格子大小的分配。一页之中，有大中小三类格子，变化着搭配使用就是构图的基本方法。

2.草稿



根据构图稿画出草稿。
（构图稿要将整个故事都画出来，通常需要改好几次。这里将主角的设定变成了左撇子，所以这个展示格的姿势也调转了。）

3.描线加工



钢笔描线，然后进行添加修正，完成。

4.完成



角色设计
在画构图稿的同时，将主要的登场人物设计出来。

一个重点：画的时候画出不同大小的面部

学会了画角色之后，经常会忽略的一点就是将面部的大小画得不一样。在进行构图的时候，如果所有角色面部大小相同，就会造成致命的单调感。
无论是画漫画还是插画，想要画出有冲击力的画面就要有意识地将面部分成大中小三种来画。

画单幅画的情况

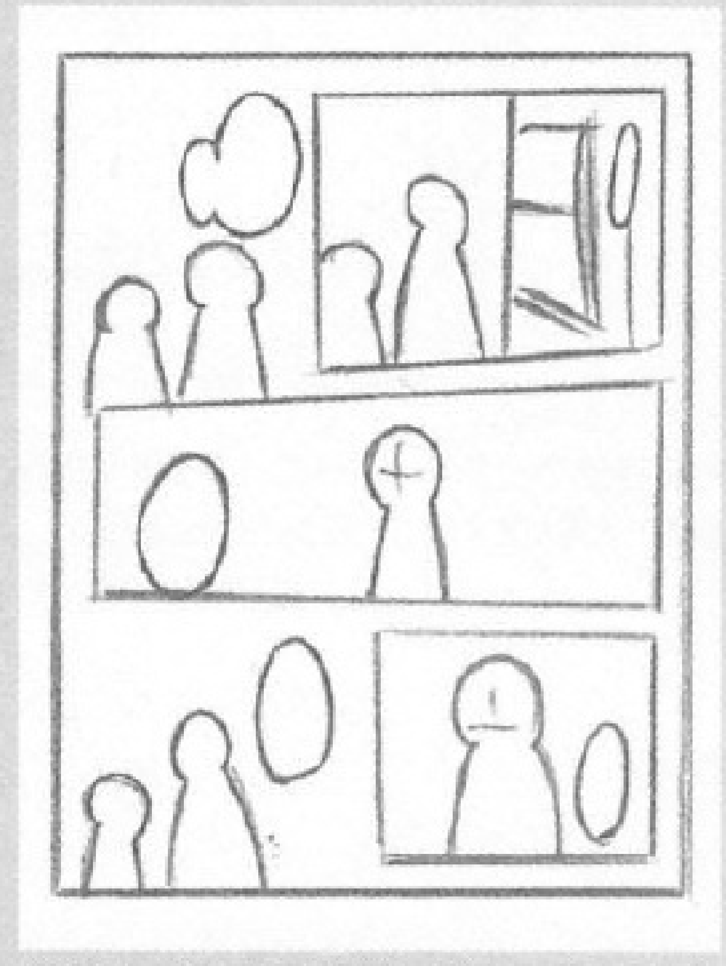


眼睛的高度画成一样的，但排列起来的角色面部大小不同，这样就表现出了透视感。

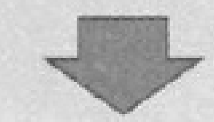
漫画原稿的情况

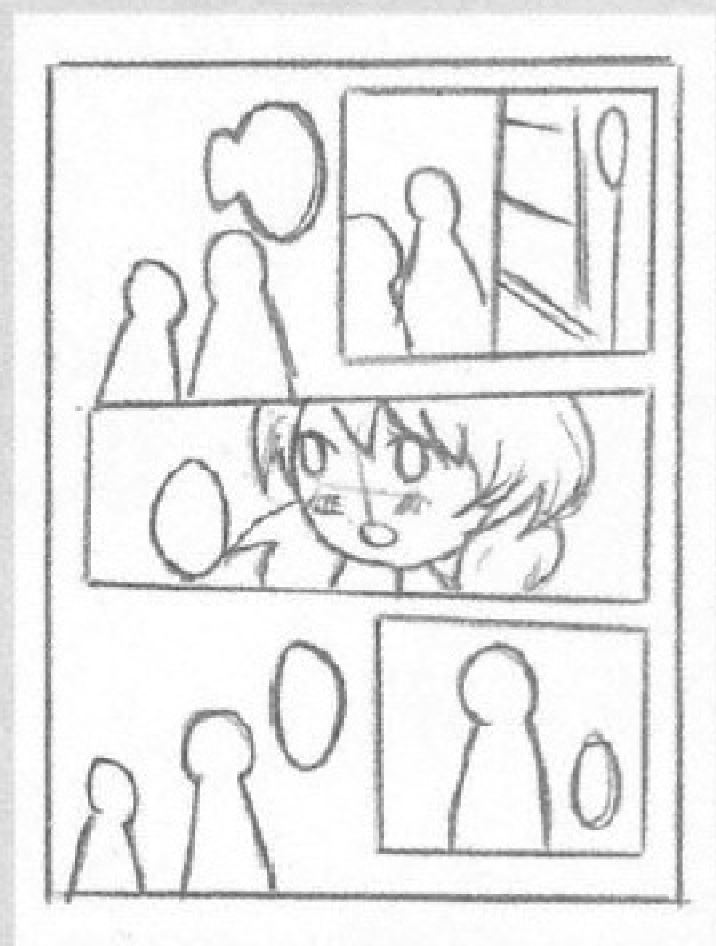
就像拍电影一样，要有长镜头和特写镜头。





如果人物角色画的都一样大，画面就会显得非常单调。





一个格画成人物特写（大尺寸）的原稿，只是这样就让画面产生了动感。

利用透视效果，让画面产生纵深感和魄力。



漫画制作的实战

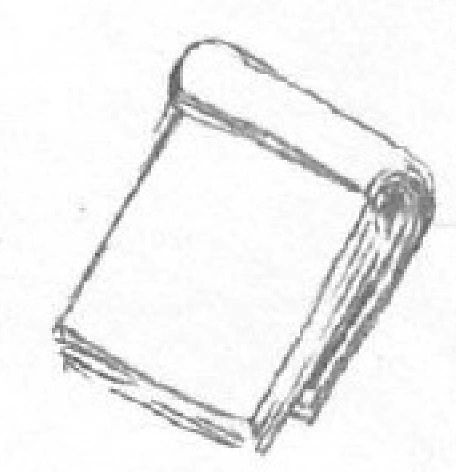
让我们来看看从角色设计到漫画原稿完成的过程。

角色设计和设定

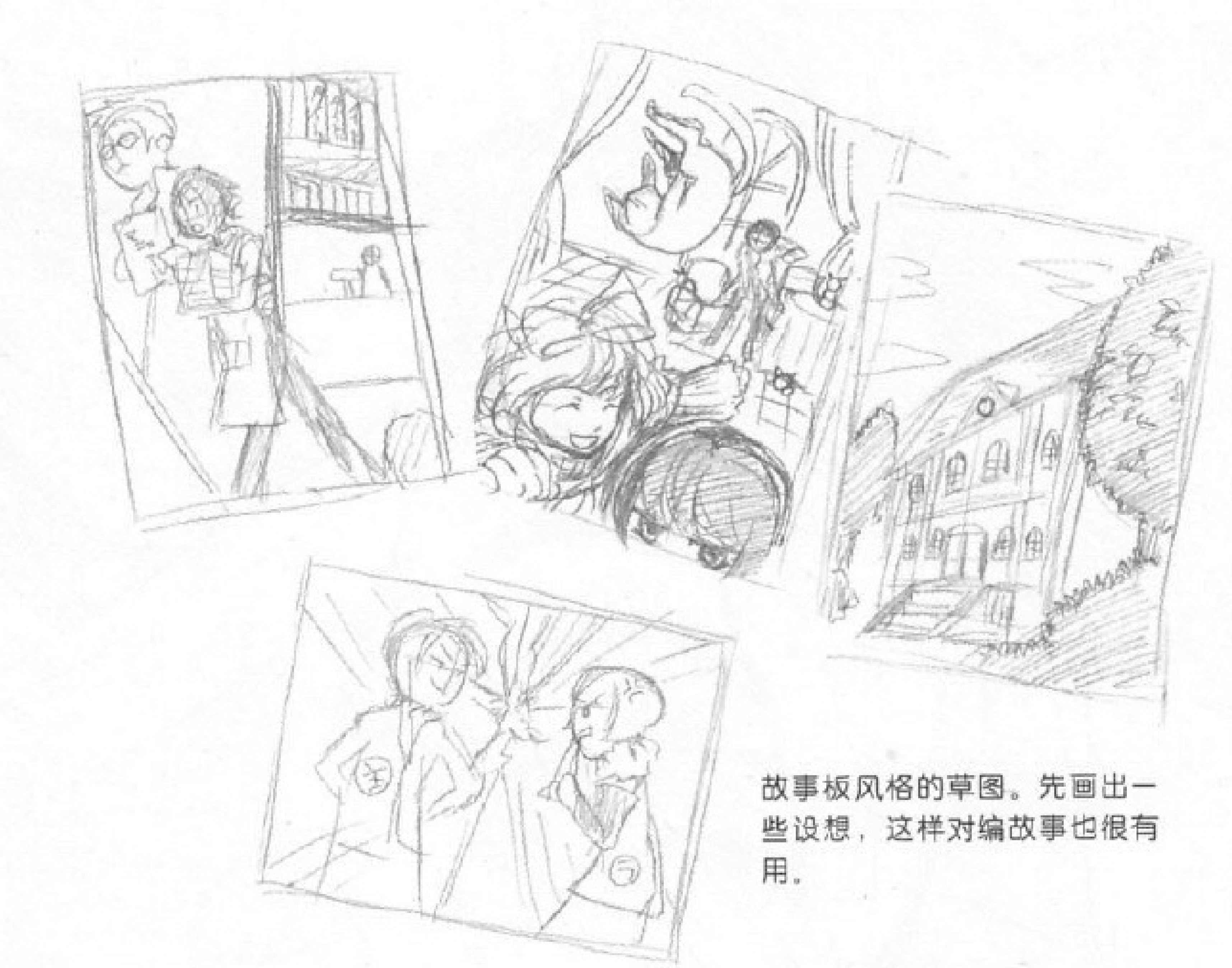
画构图稿之前的准备工作。

1.准备好故事





准备好故事，可以是笔记风格、脚本形式或者小说形式等。这个阶段可以一定程度上确定舞台设定和角色形象。



故事板风格的草图。先画出一些设想，这样对编故事也很有用。

2.进行角色的设计



主角的设计草稿。



用自己比较顺手的角度画出主角形象。



通过发型和头部的轮廓来将主角和其他角色区分开来是很必要的一个环节。



其他登场角色

为了能让读者一眼就分辨出角色，要用心设计出特征明确的角色。





3.对角色进行各种设定

编好故事后，还是给角色设计服装和各种小道具。

围裙带在背后交叉的位置和打结的位置。

裤腿儿附近

服装有体现角色特征的作用。先将大形画好，然后仔细对细部进行设定。

通过绘制各种不同的表情，将角色的形象固定下来，这样之后的构图稿和草图才能顺利进行。



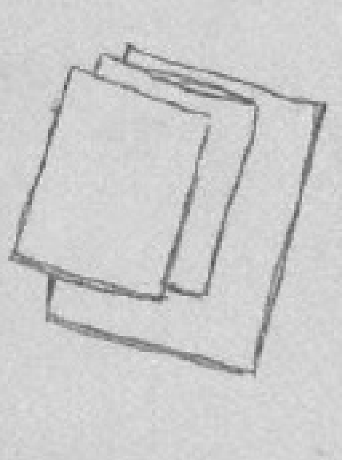
角色设计和构图稿需要使用的工具



记录工具——木铅笔和自动铅笔



橡皮——通常使用比较不容易沾脏的“MONO”橡皮。



蓝色的铅笔或者自动铅笔——浅蓝色是不会被印刷出来的，所以轮廓线和草稿中经常使用。

漫画纸——B5和A4大小的复印纸以及没有底纹的笔记本。速写本还有写生本都可以用。

尺子类——用来画构图稿的框线用。还可以用来测量角色的比例是否正确。

设计出个性丰富的角色

特征是下巴的位置并不在正中线上。这种角色的脸以前一直被认为是画坏的草稿。但现在无论动画、漫画还是游戏，这种特别设计的角色反而成为一种代表。





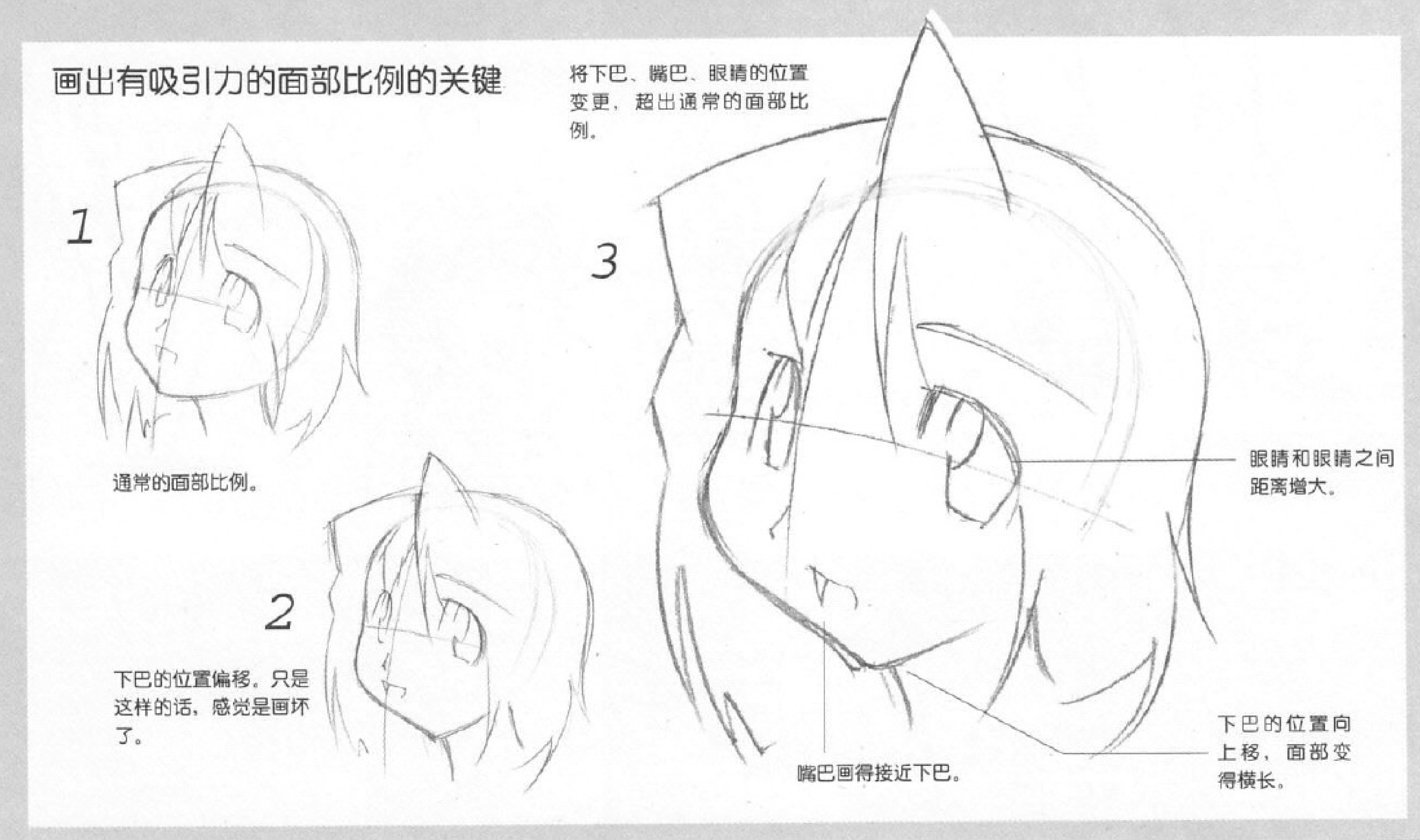
下巴尖端不在正中线上。



参考 眼睛的位置不变，下巴和嘴巴的位置也放在正中线上。

画出有吸引力的面部比例的关键

将下巴、嘴巴、眼睛的位置变更，超出通常的面部比例。



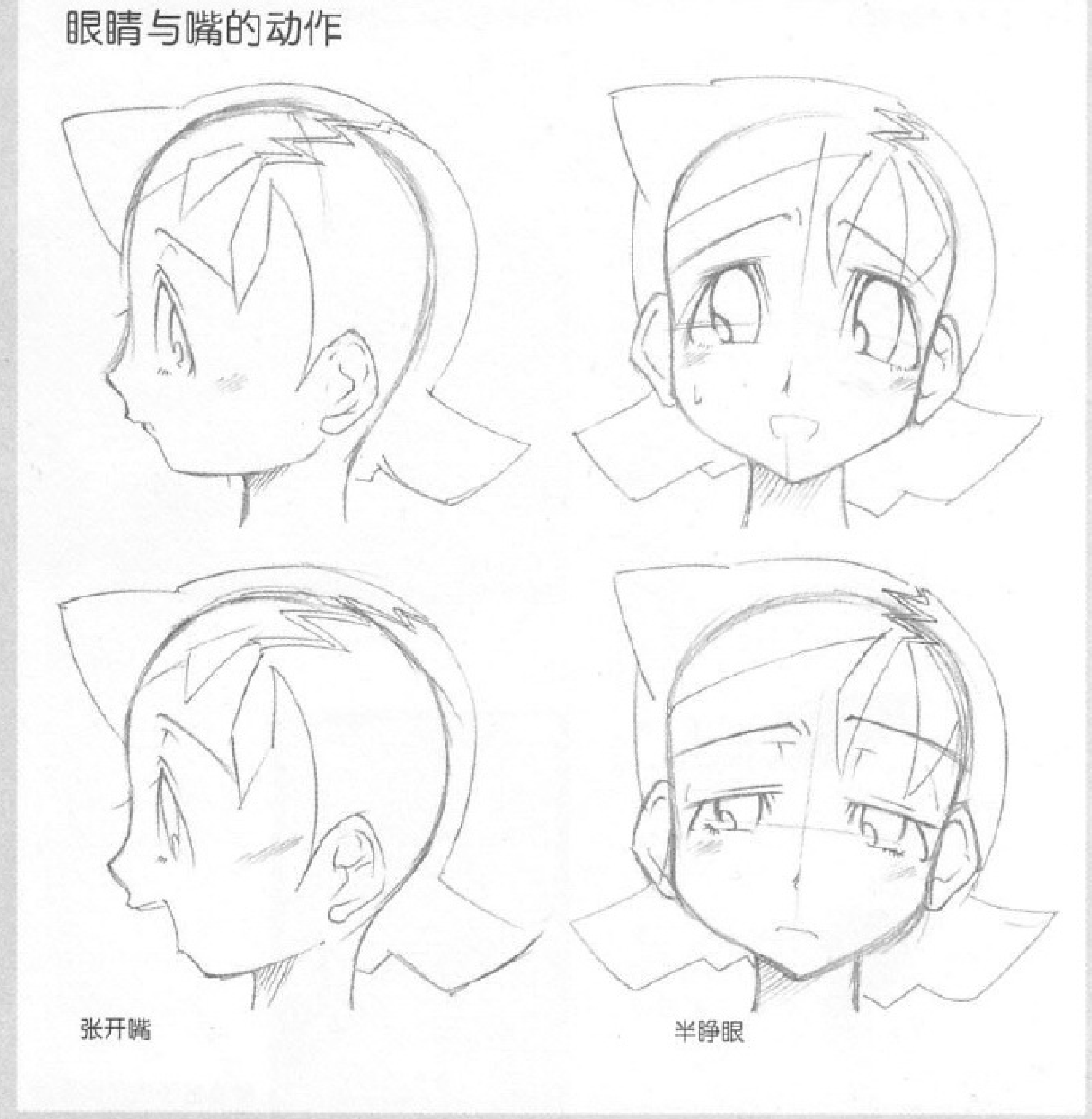
画出不同的脸 改变眼睛的形状和发型。

小眼睛型

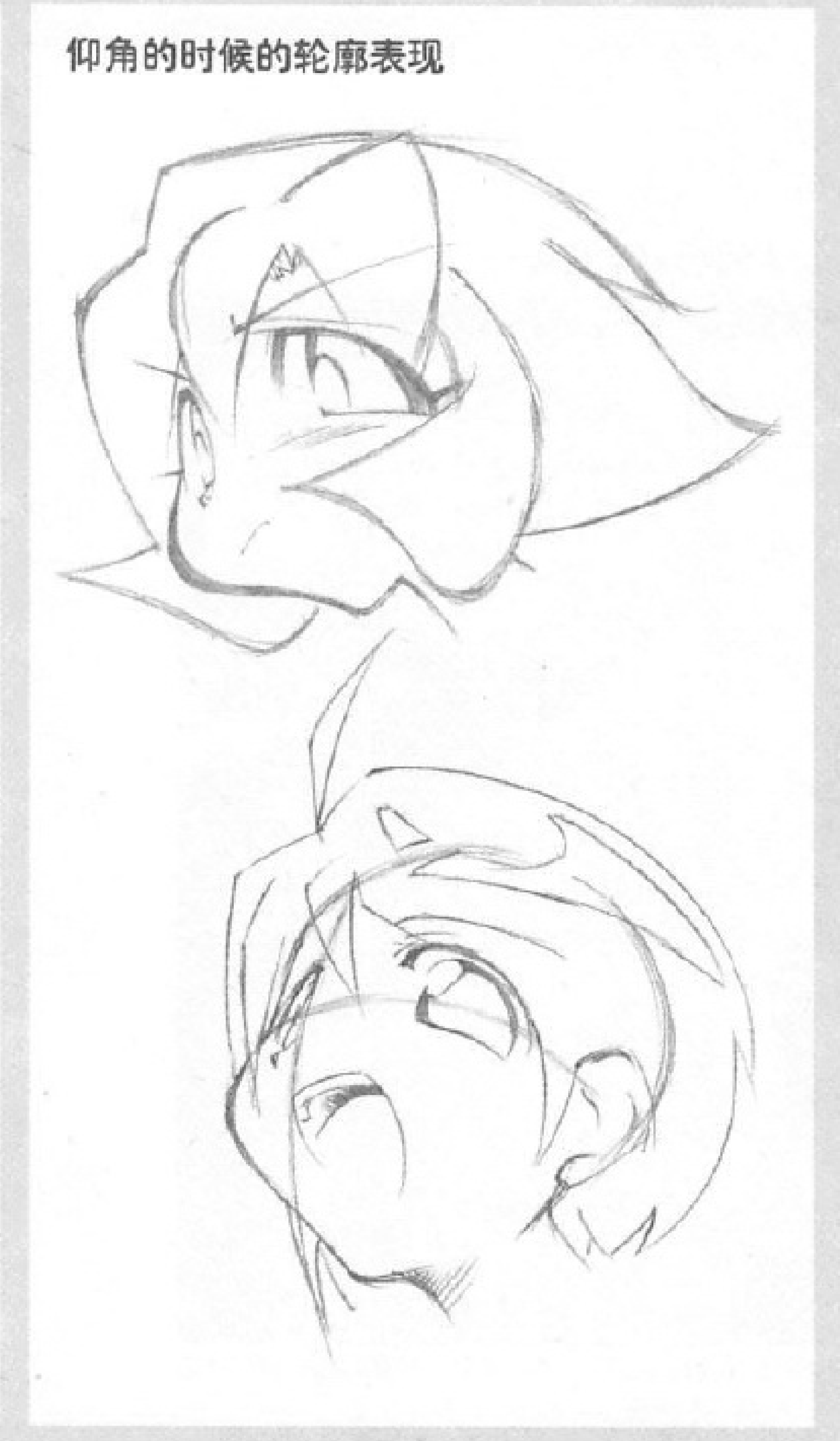
吊角眼型

下垂眼型

眼睛与嘴的动作



仰角的时候的轮廓表现



三个漫画家各自的

分格构图以及草稿绘制的步骤

让我们来看看三位青年漫画家各自不同的绘制步骤。

● 最基本的画面绘制

制作：icchi

这是少女漫画。Icchi老师的构图稿和草稿步骤是各领域通用的一种很有代表性的方法。构图稿中用记号式角色进行表现，与草图中比较完整的角色绘制相对比来看看吧。

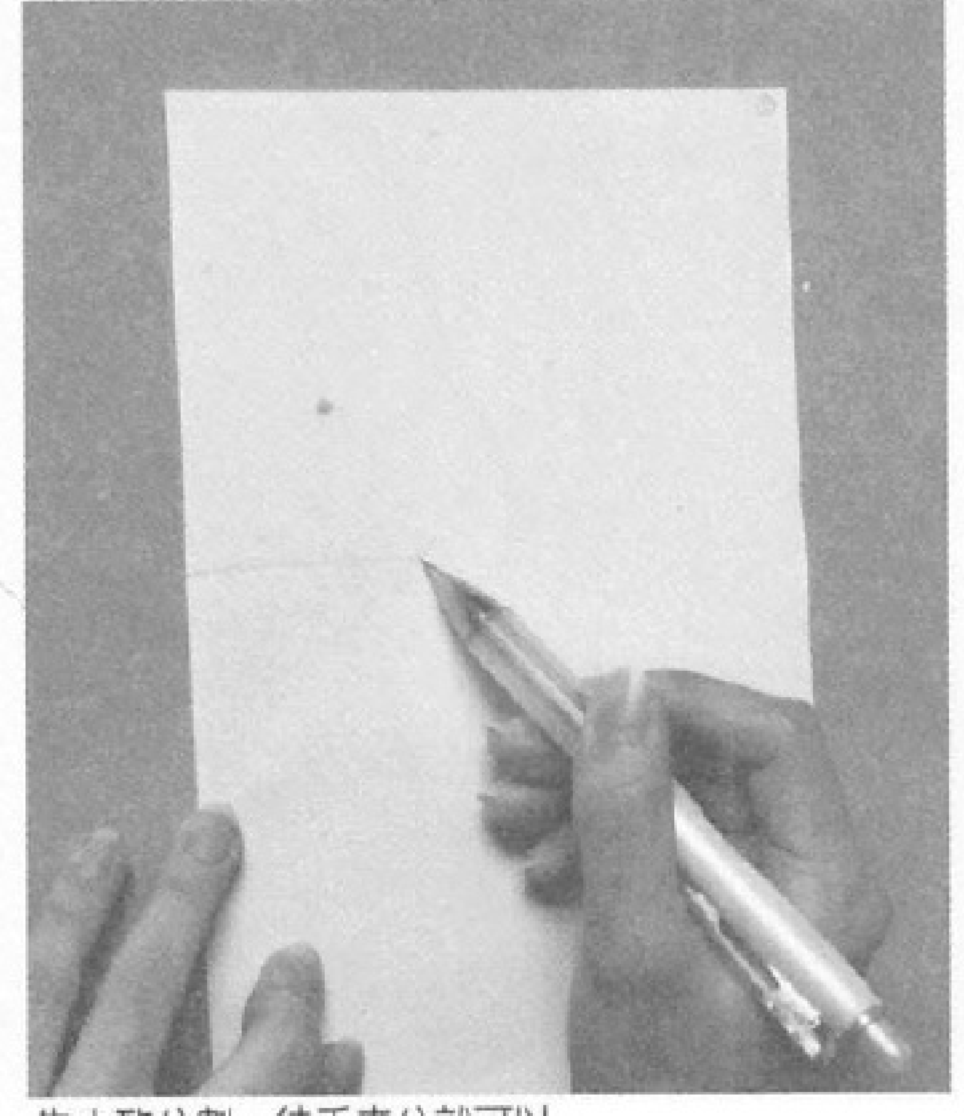
“角色在构图稿中画成记号，在草稿中画得完整”



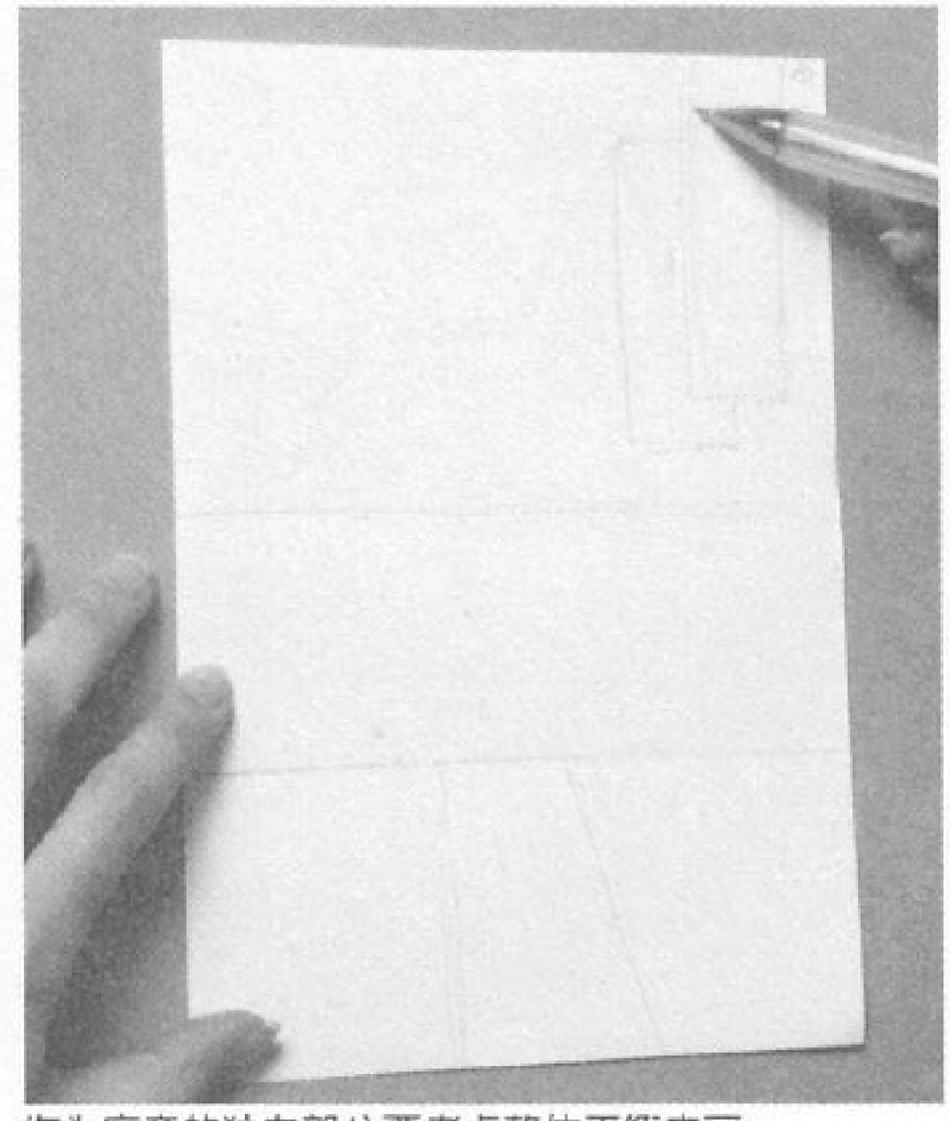
角色设计。主要角色。

构图稿

进行分格

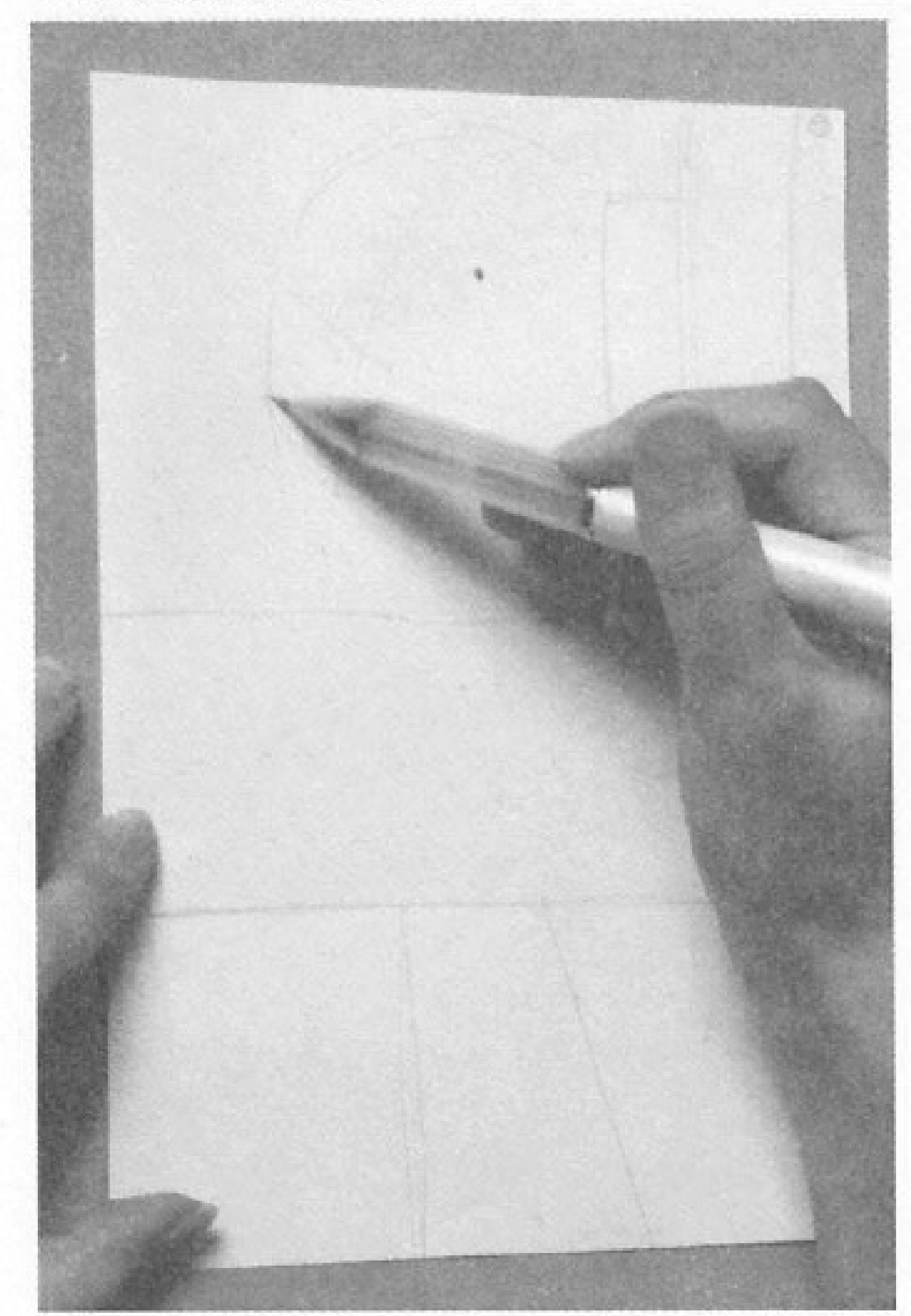


先大致分割，徒手来分就可以。

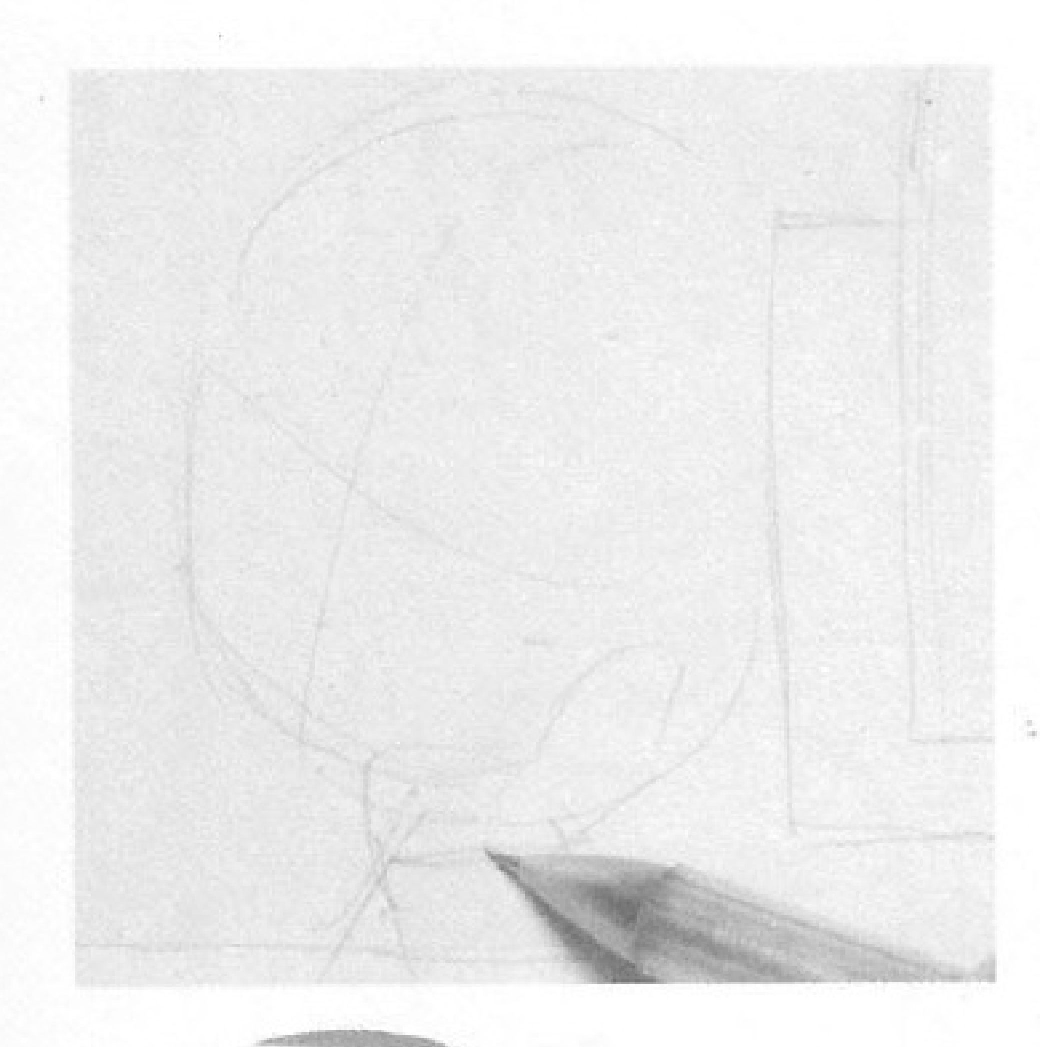


作为序章的独白部分要考虑整体平衡来画。

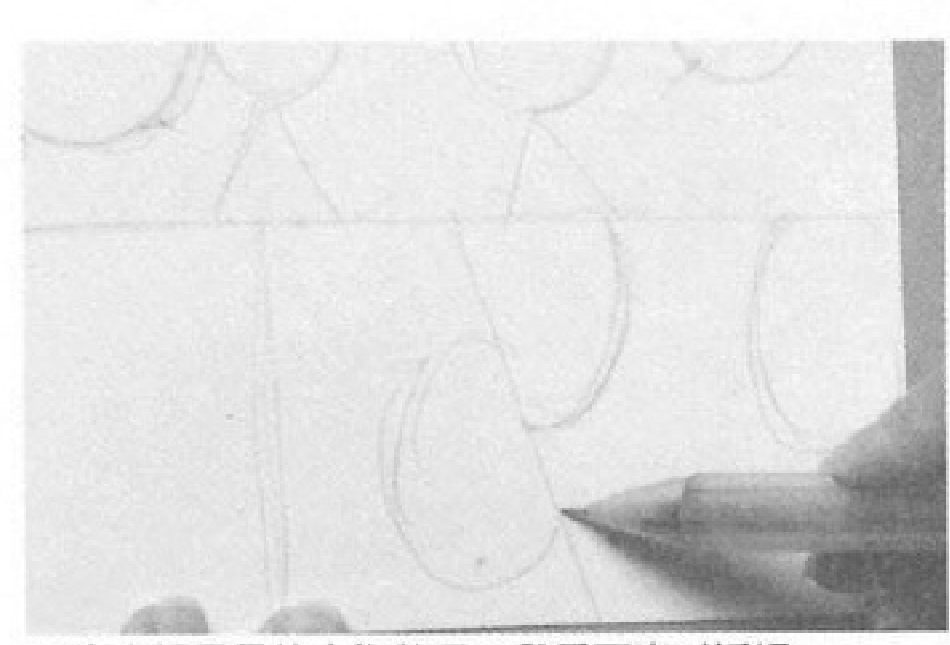
画出人物的大体位置



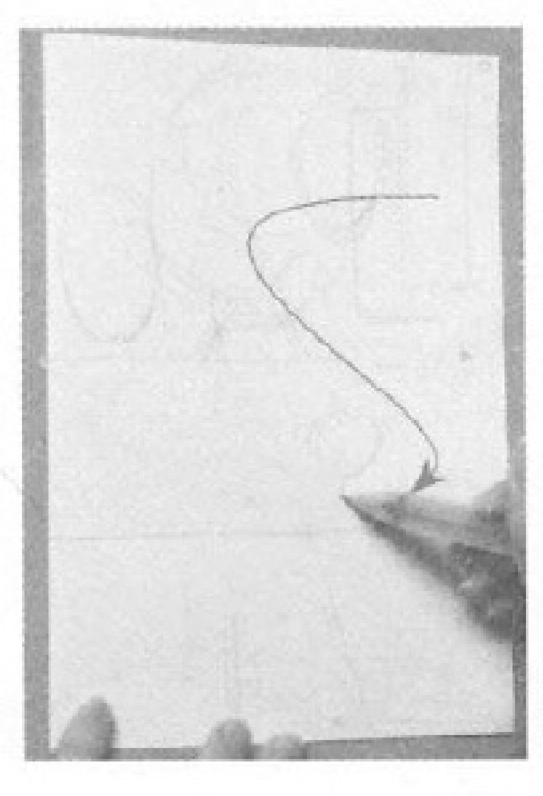
构图稿从人物的位置和大小如何配置以及对白位置（对话框）开始画。



有关对话，首先画出主要格的对话框位置和形状。

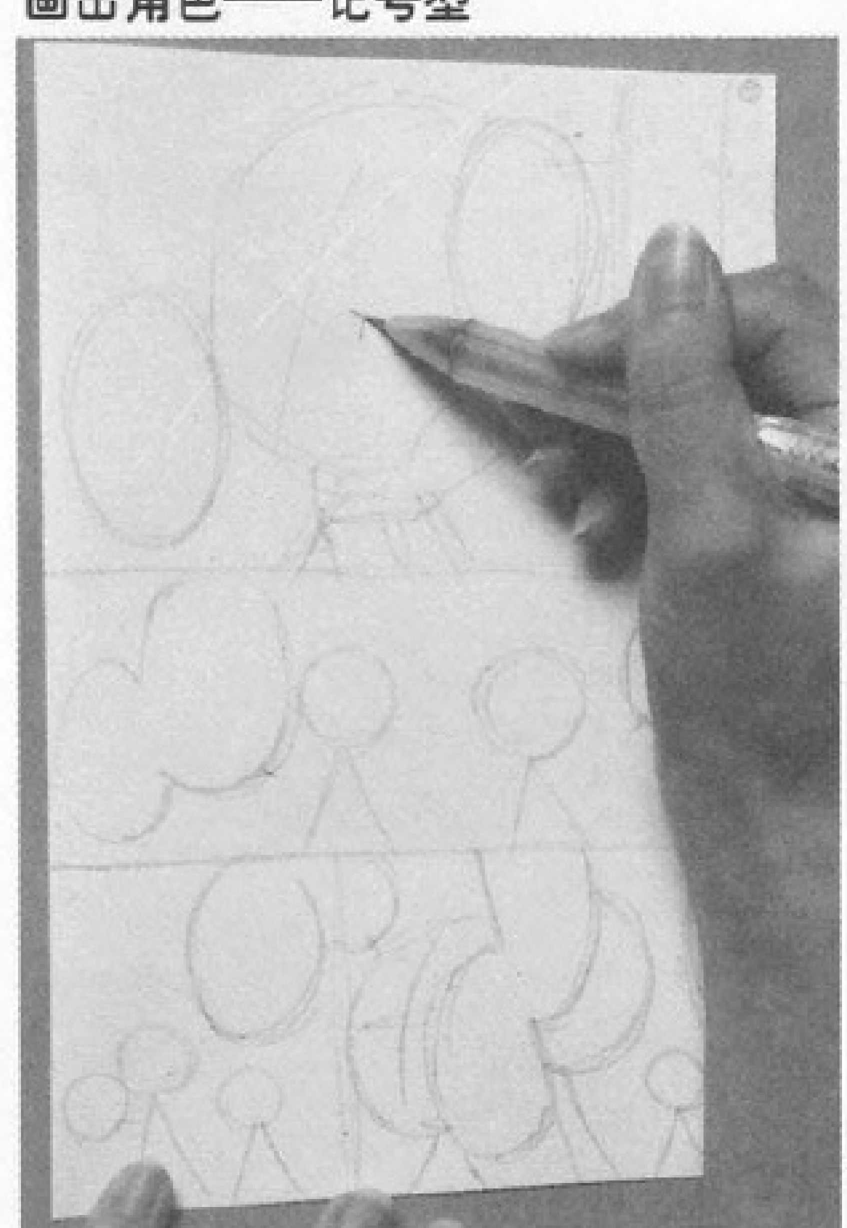


画出大格子里的人物特写，然后画出对话框。

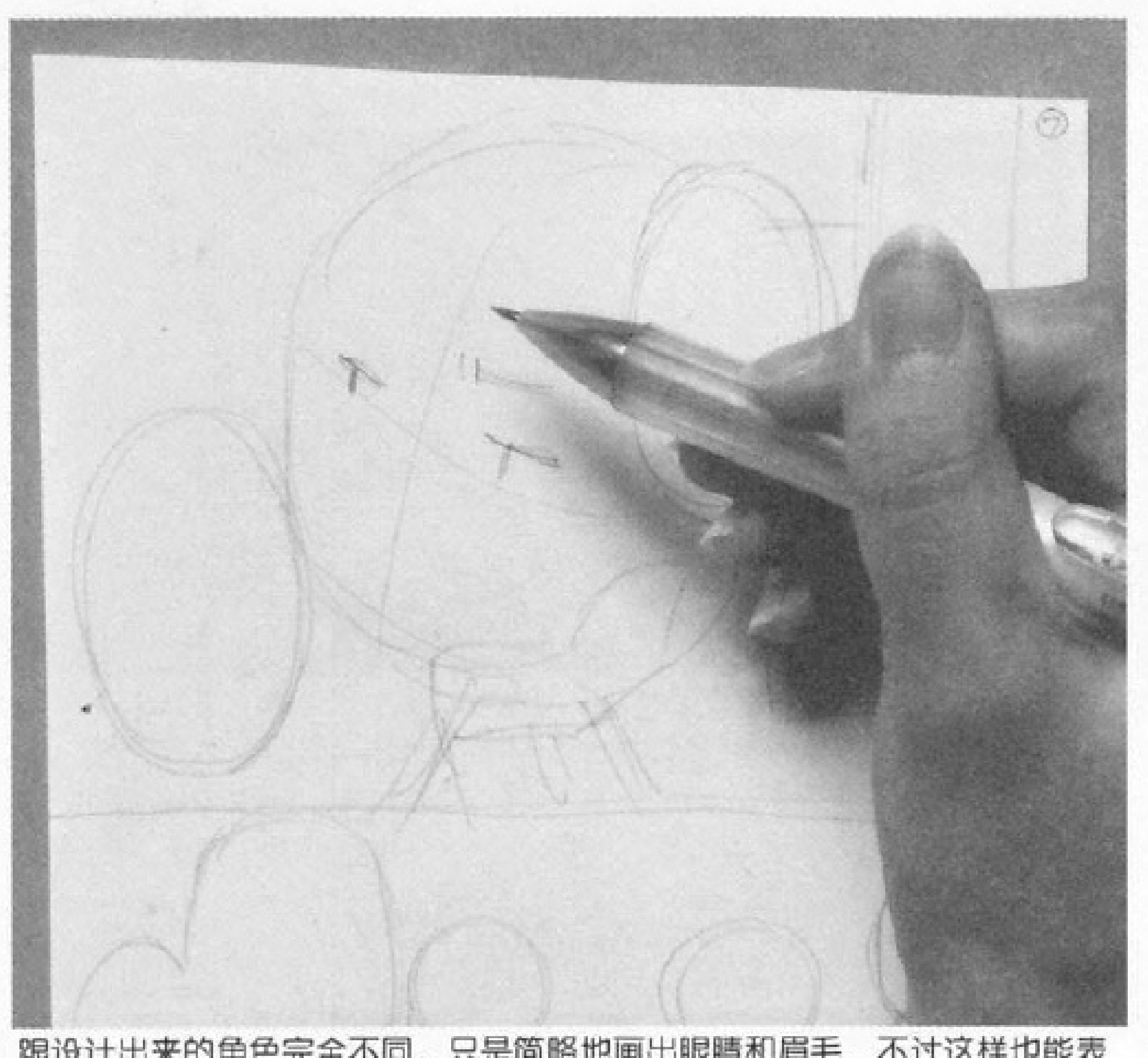


顺着格子的走向顺序来画。

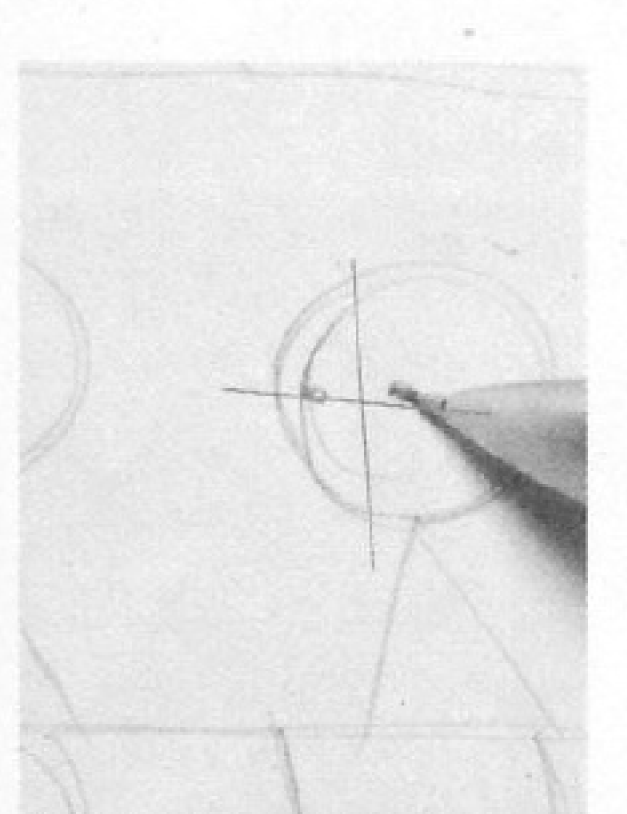
画出角色——记号型



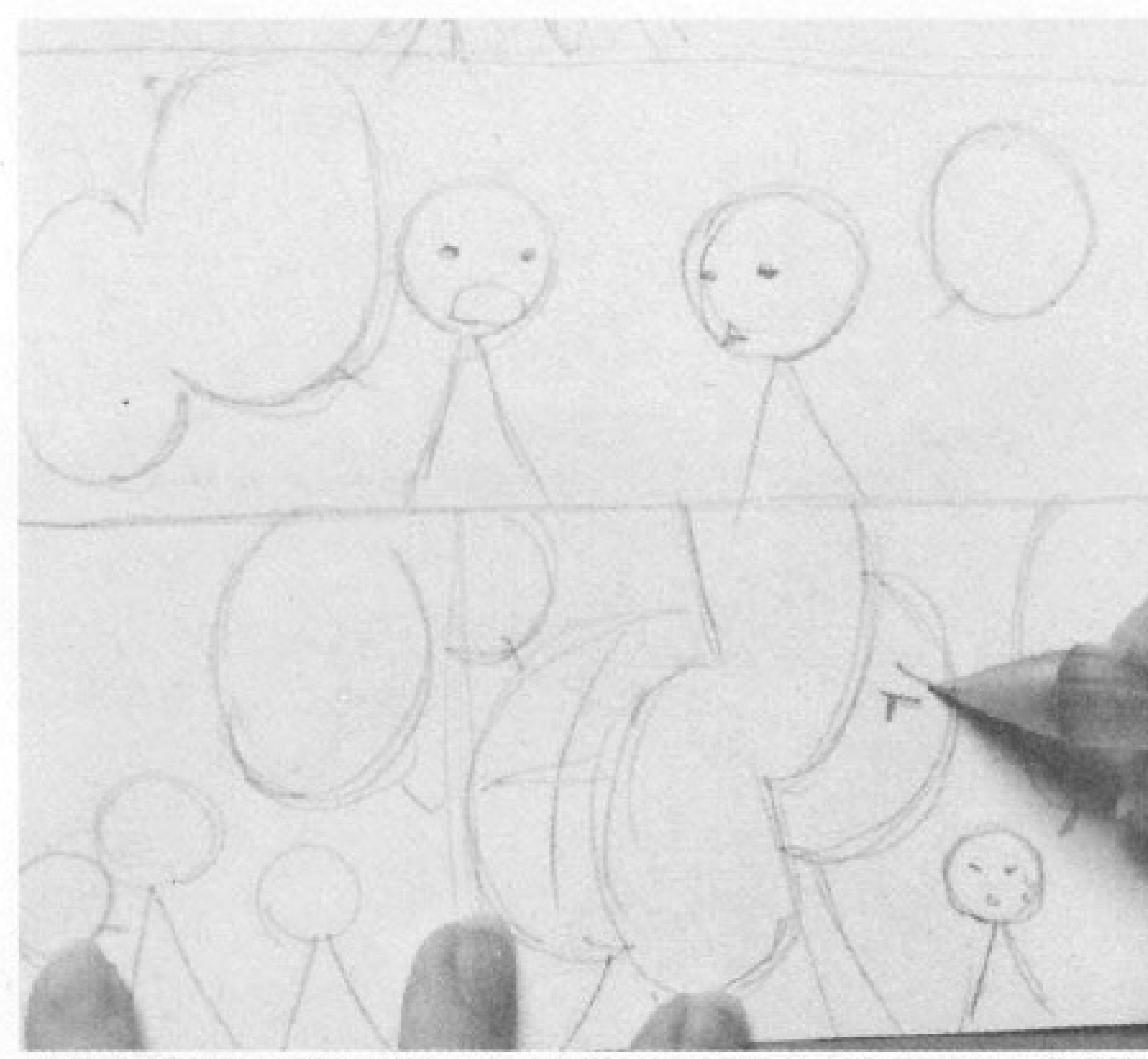
画出眼睛和表情。



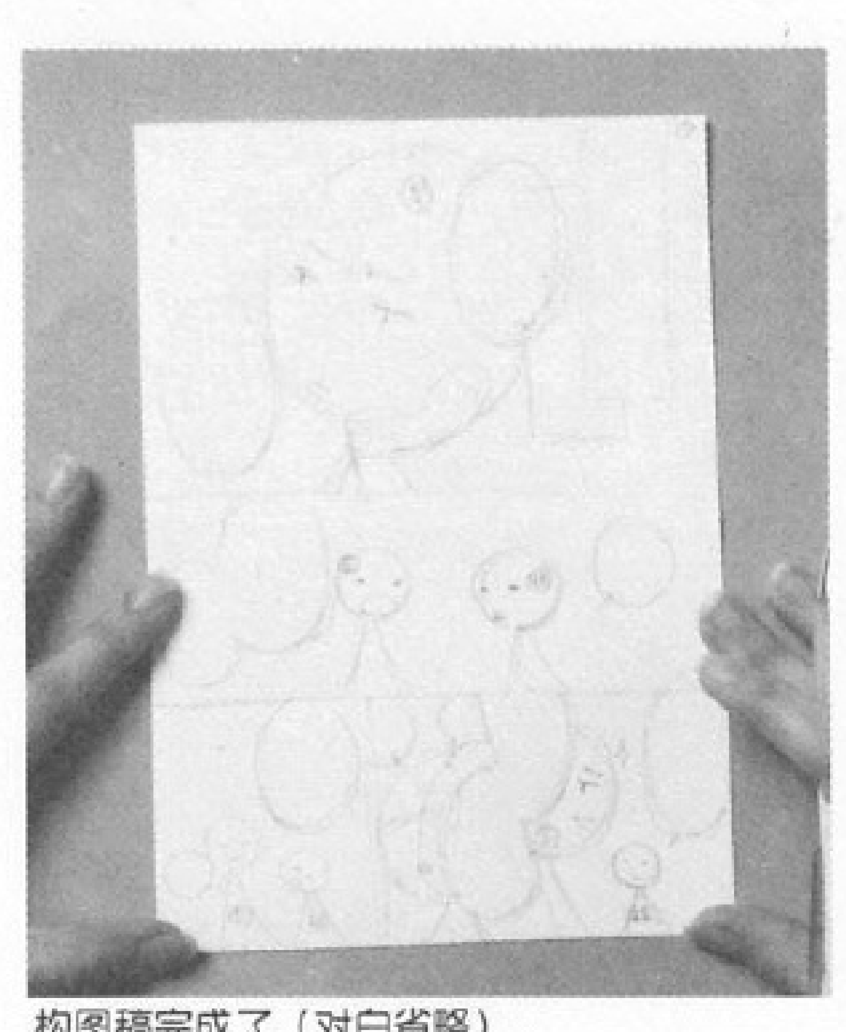
跟设计出来的角色完全不同，只是简略地画出眼睛和眉毛。不过这样也能表现出基本的表情来。一看就明白。



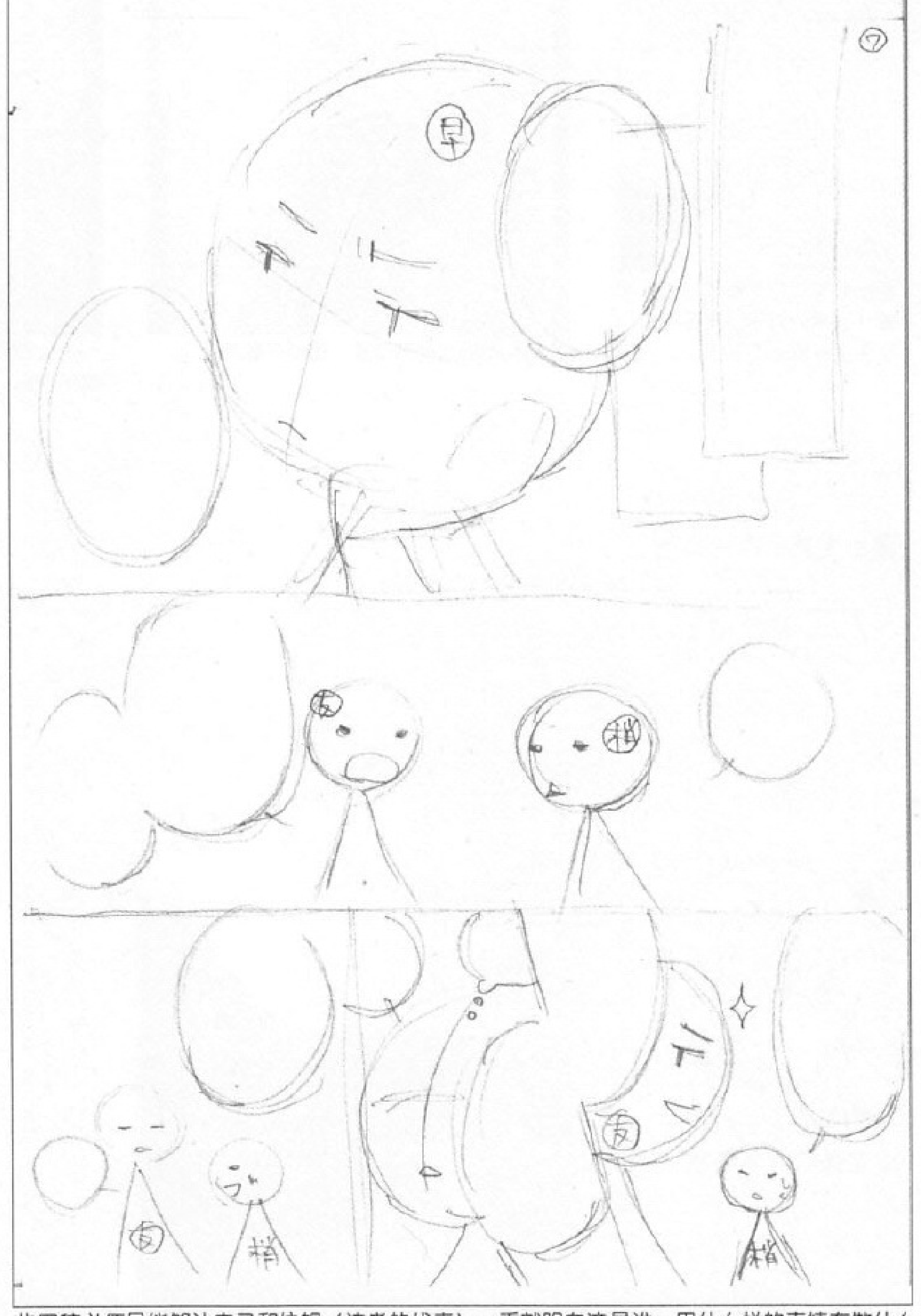
中等大小的角色眼睛画成点，这样通过点的位置判断，不需要画正中线也可以知道角色面朝什么方向。



身体也单纯用三角形来表现，这样就可以明白两个角色是以怎样的感觉在说话了。画这种记号式角色的时候，实际上大体上到底是怎样的姿势，作者心里有数。简单地画出眼睛和嘴巴，注意画出氛围和感情就可以了。



构图稿完成了（对白省略）。



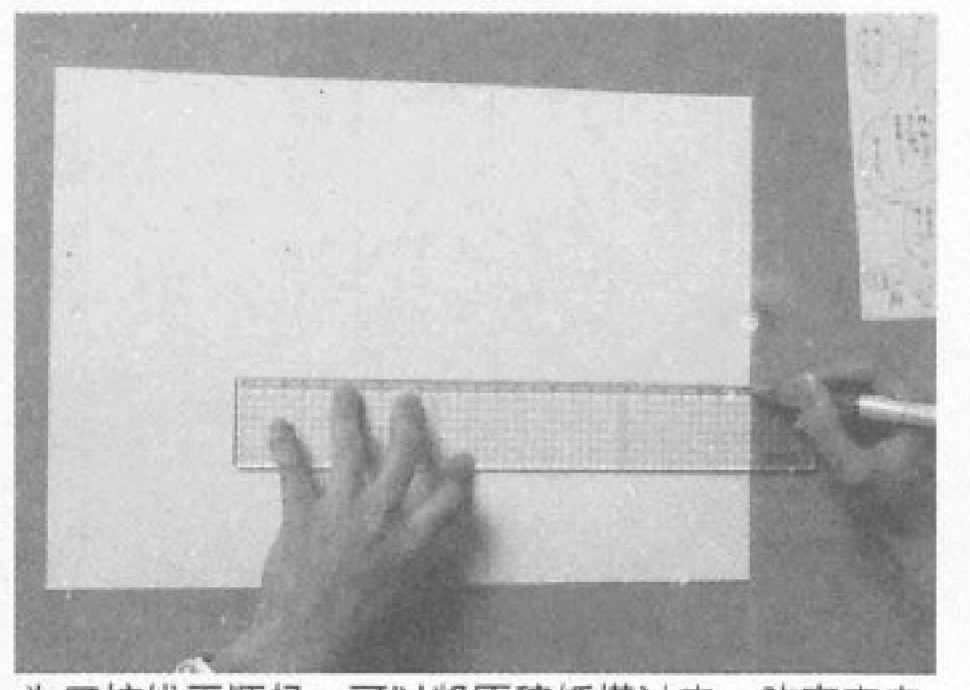
构图稿必须是能够让自己和编辑（读者的代表）一看就明白这是谁，用什么样的表情在做什么事情。只要能够达到这个目的，什么样的画法都是可以接受的。

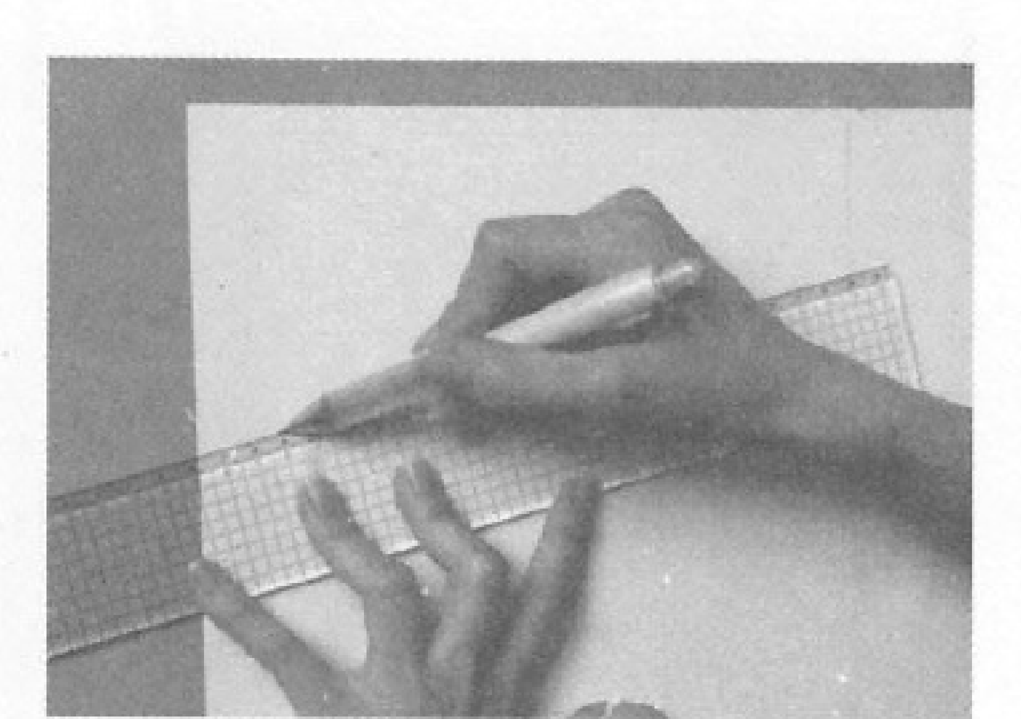
草稿的绘制

准备好30cm的尺子、自动铅笔（或铅笔）、橡皮。用B4的原稿纸来画。

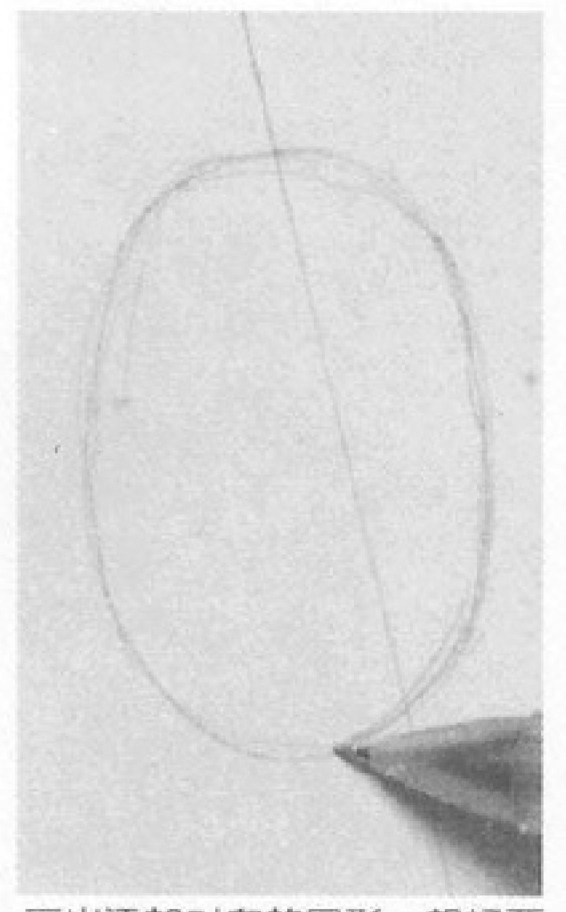
画出框线

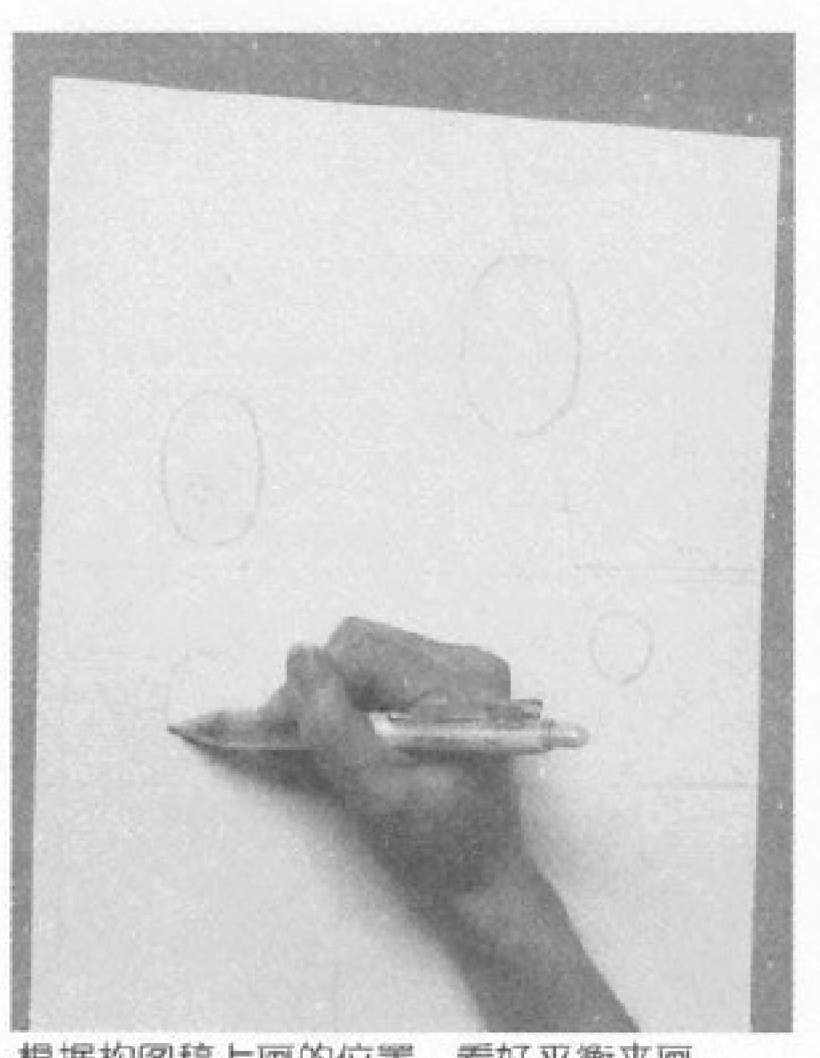

将构图稿放在一边，然后按照构图稿的样子用尺子画出框线。

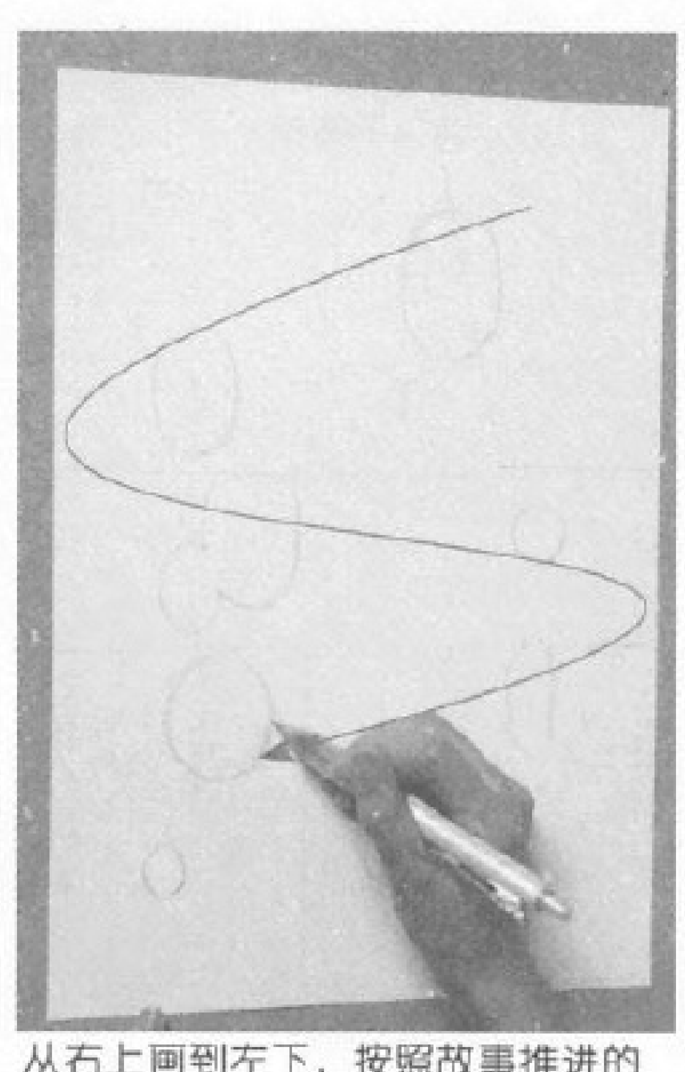

为了拉线更顺畅，可以将原稿纸横过来，改变方向来拉线。可以先轻轻地徒手画出大概位置然后用尺子拉。


要用力压住尺子以免尺子跑位。

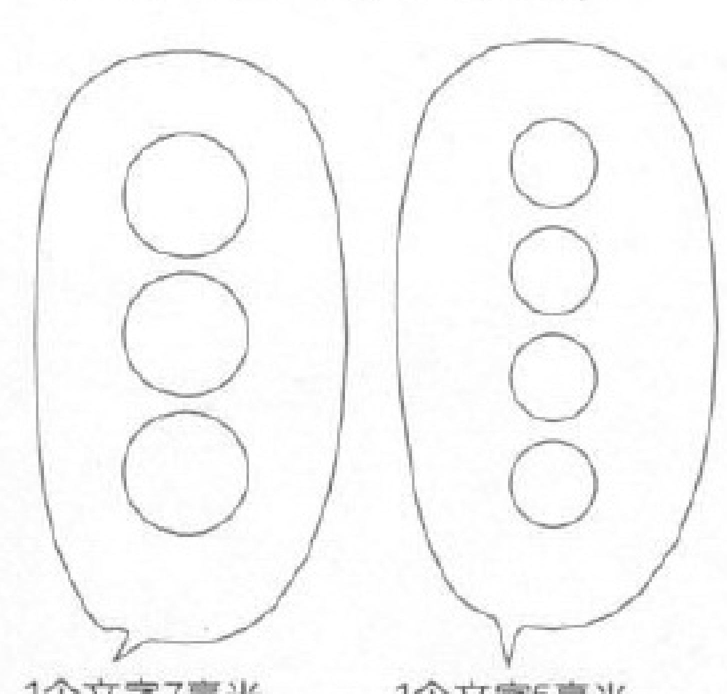
画出对话框


画出添加对白的图形。想好要放什么样的对白，根据对白的文字量来画出圆形。


根据构图稿上画的位置，看好平衡来画。


从右上画到左下，按照故事推进的顺序来画。

对话框与文字大小的基准


1个文字7毫米
——少年漫画和少女漫画。

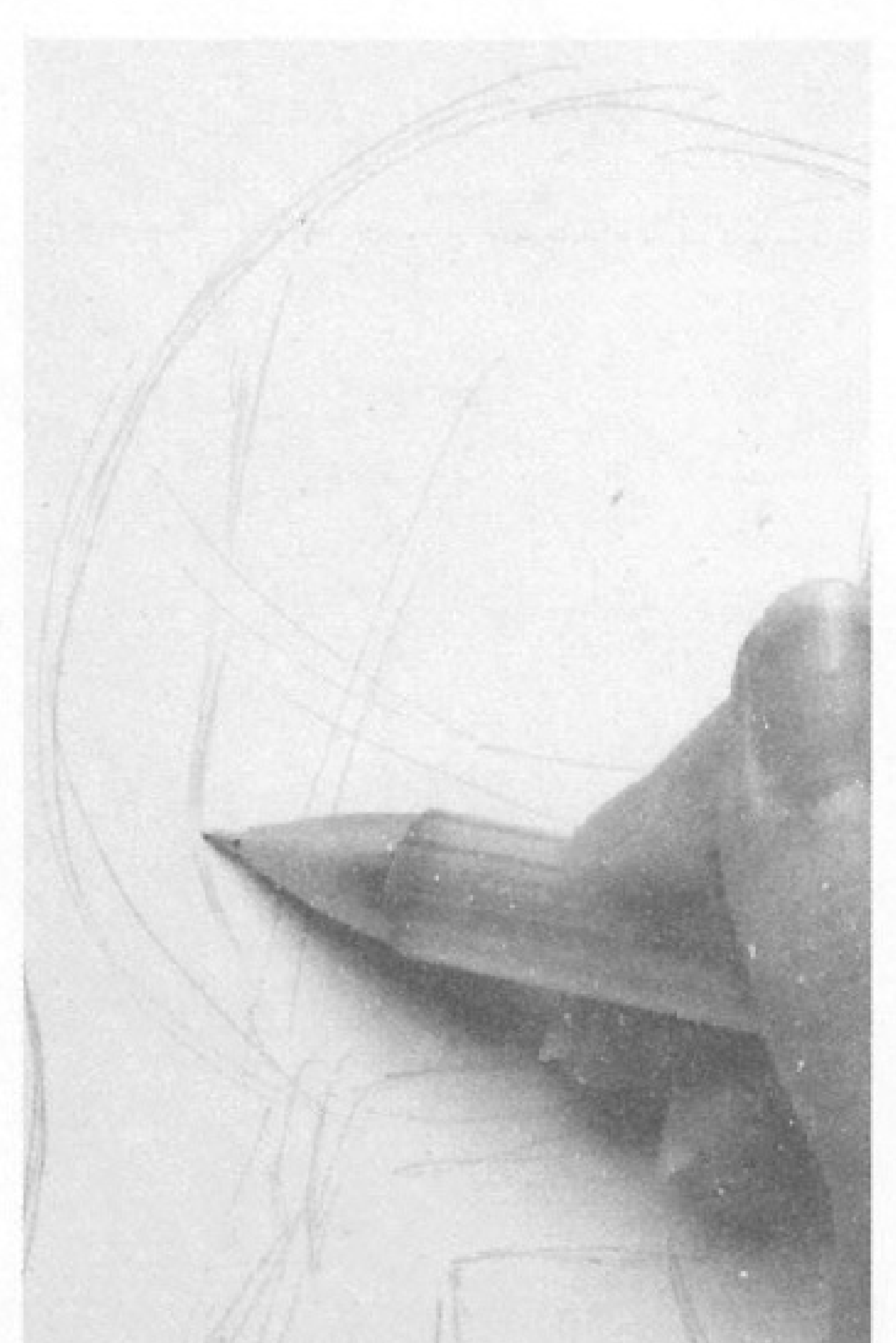
1个文字5毫米
——青年漫画和淑女漫画。

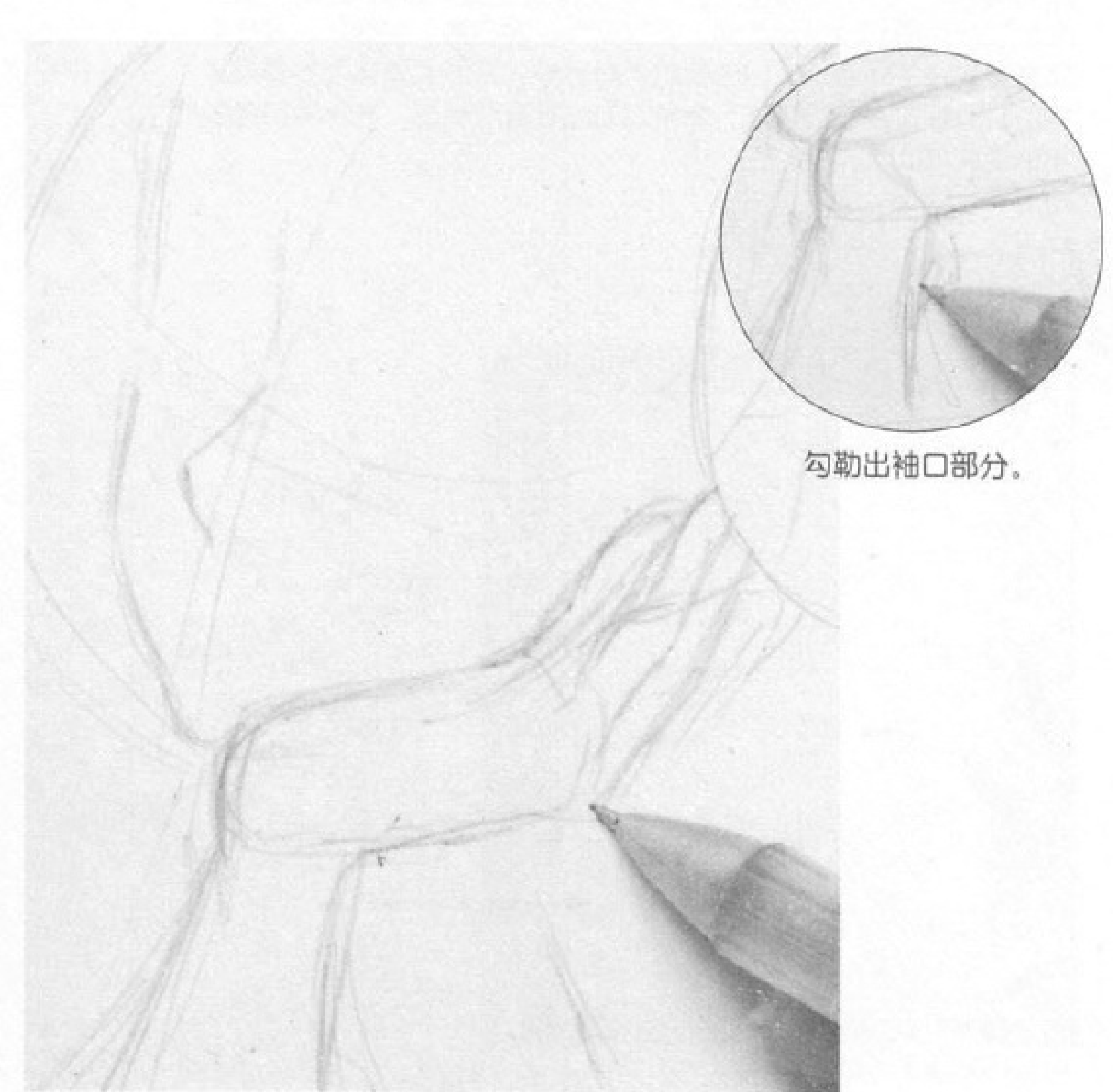
如果对话框相对文字画得太小，就会很难阅读，所以对话框要注意画得足够大。

画出大格子里的角色

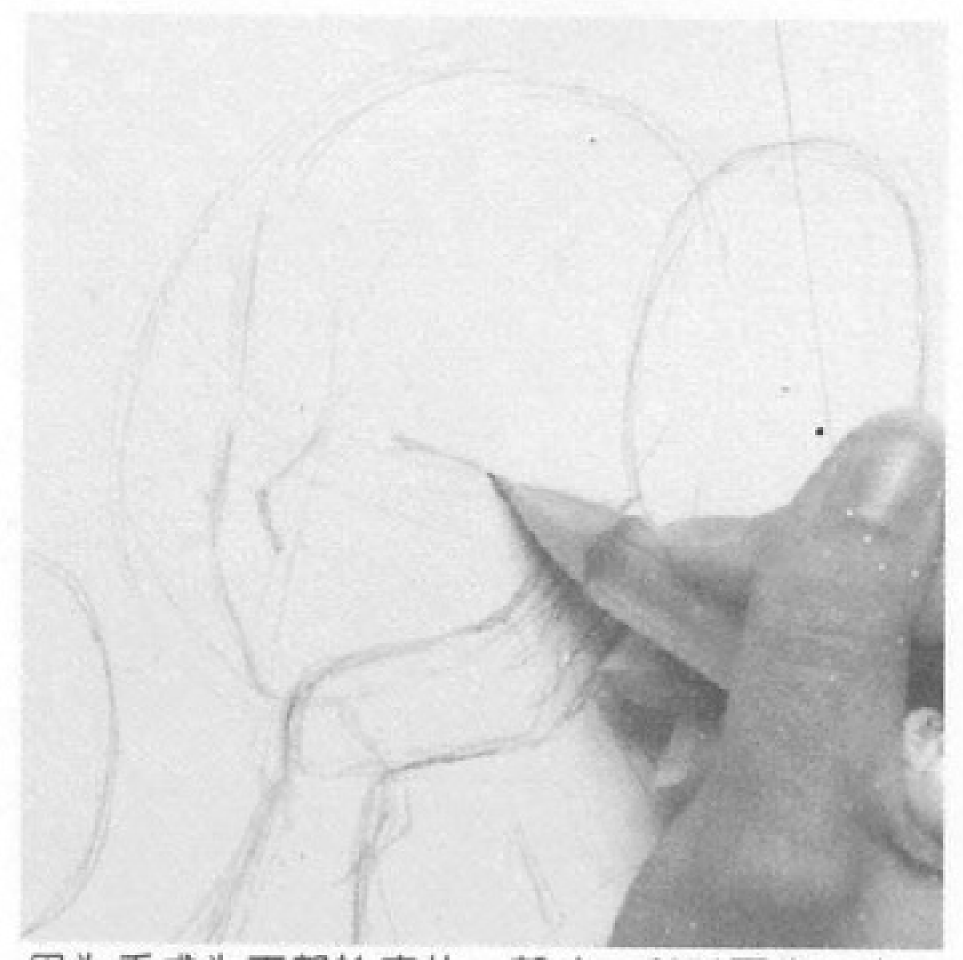


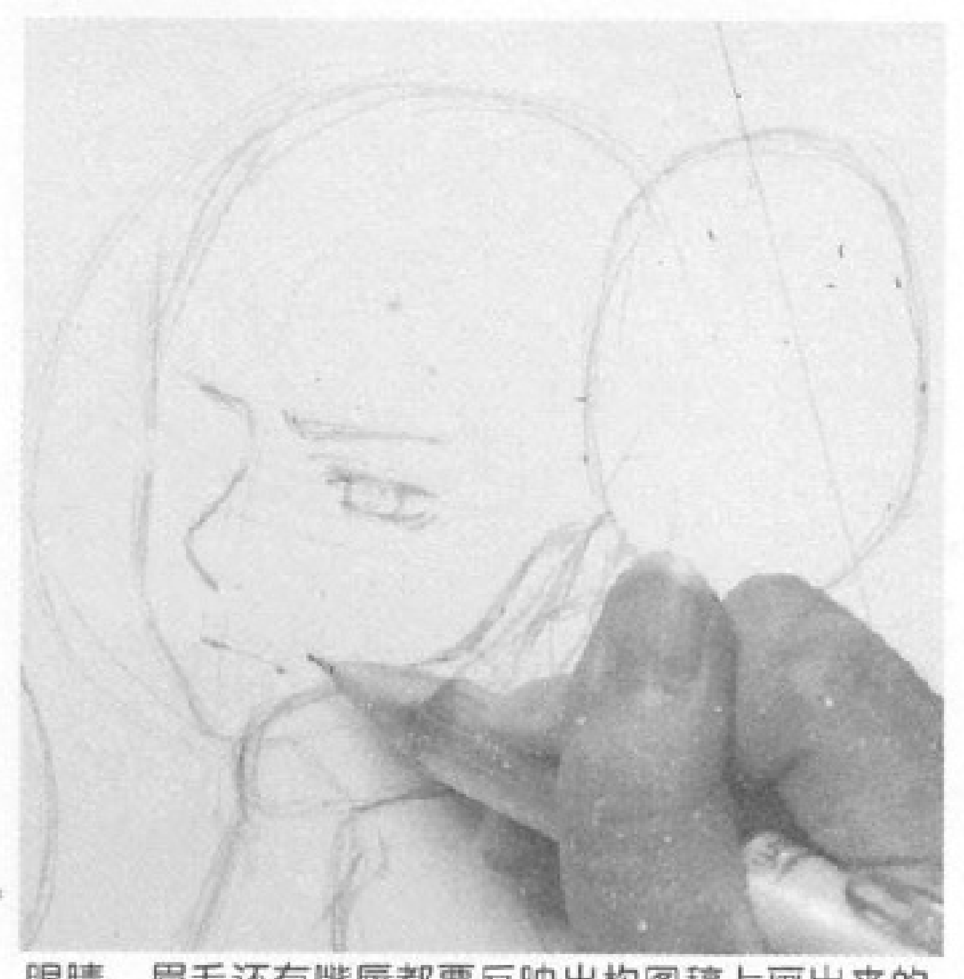
女主角的对手角色

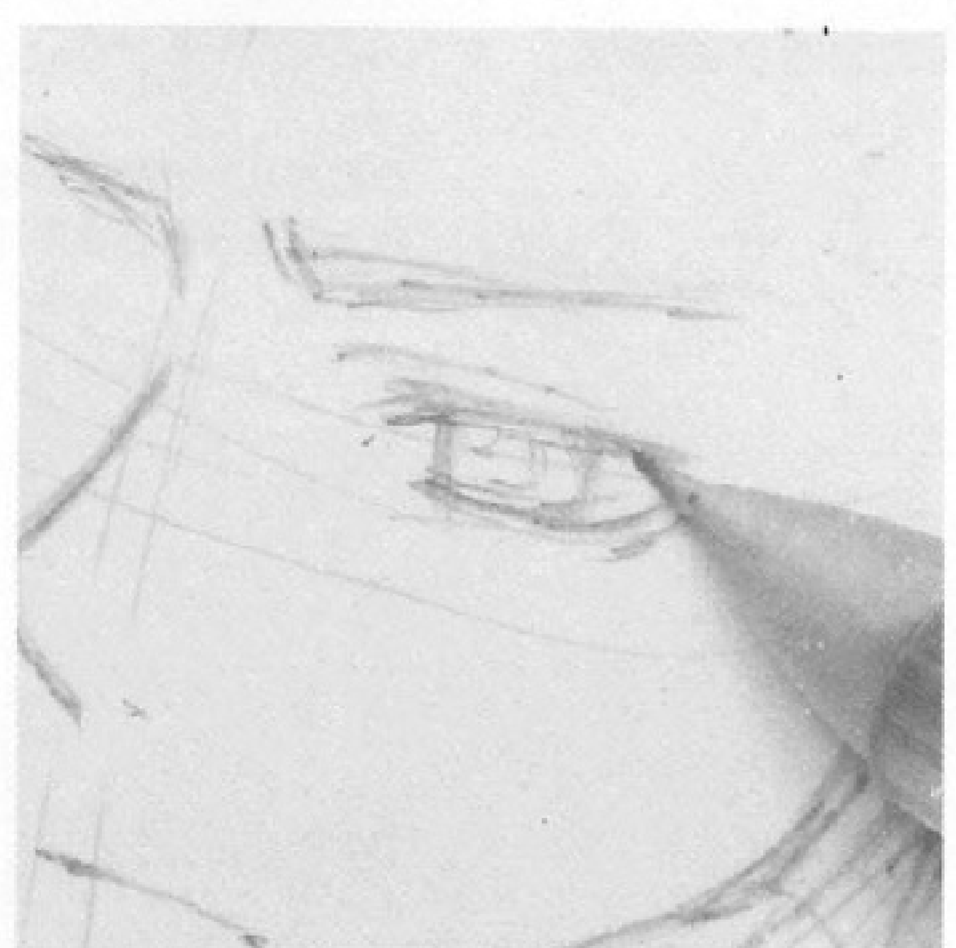

大致画出椭圆十字，描出轮廓线。

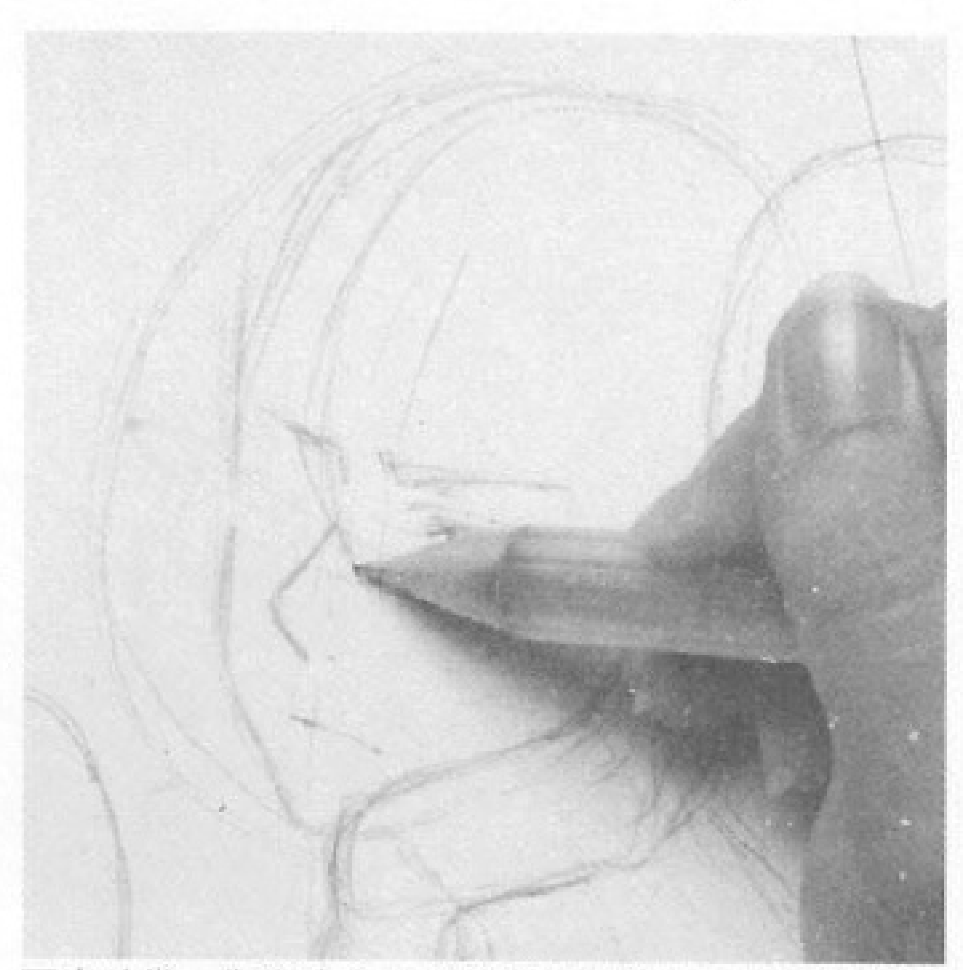

勾勒出袖口部分。

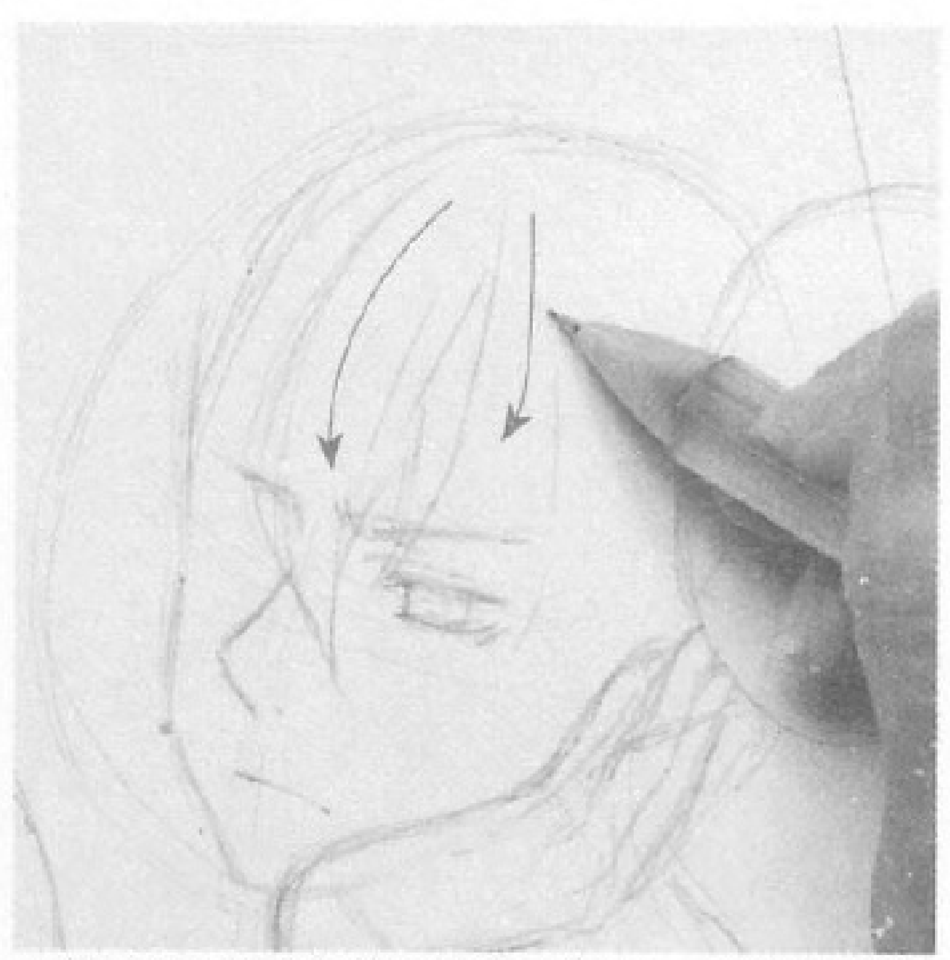
画出鼻子和手。


因为手成为面部轮廓的一部分，所以要先画出来，然后画出眼睛的位置。

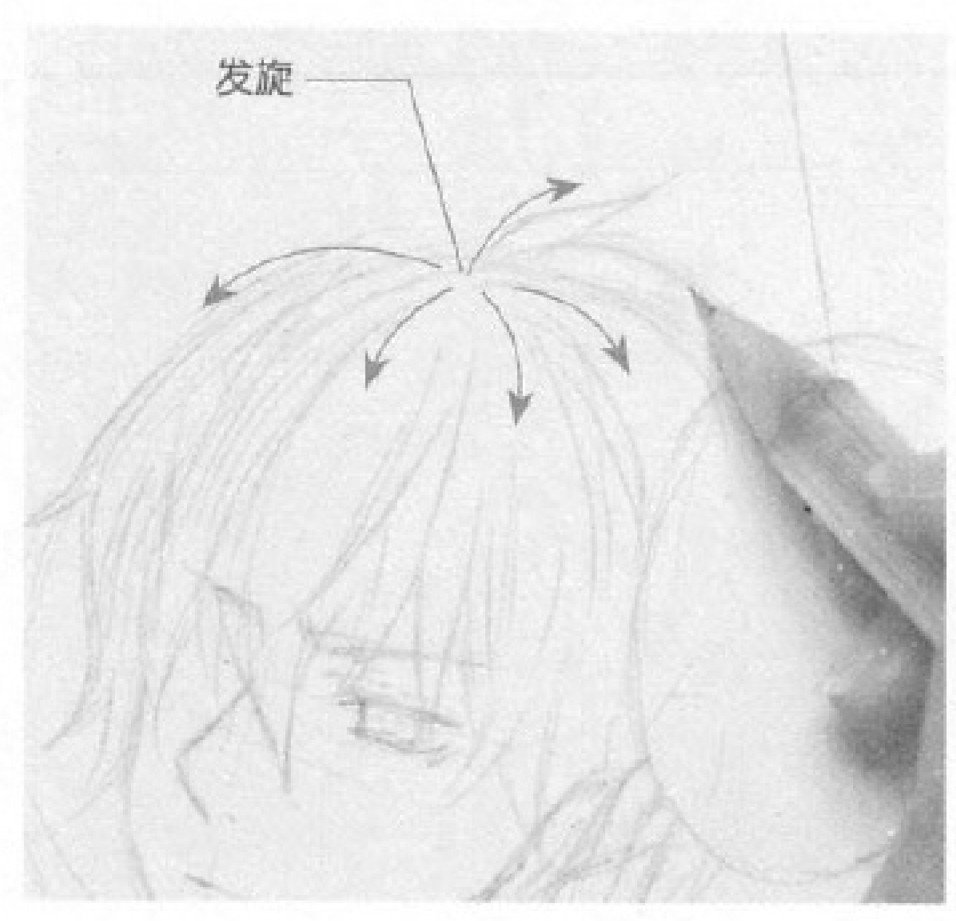

眼睛、眉毛还有嘴唇都要反映出构图稿上画出来的不爽的表情。眉毛和嘴的形状要慎重处理。


上眼皮和眼睛是决定角色印象和存在感的关键，所以画线的时候要谨慎。

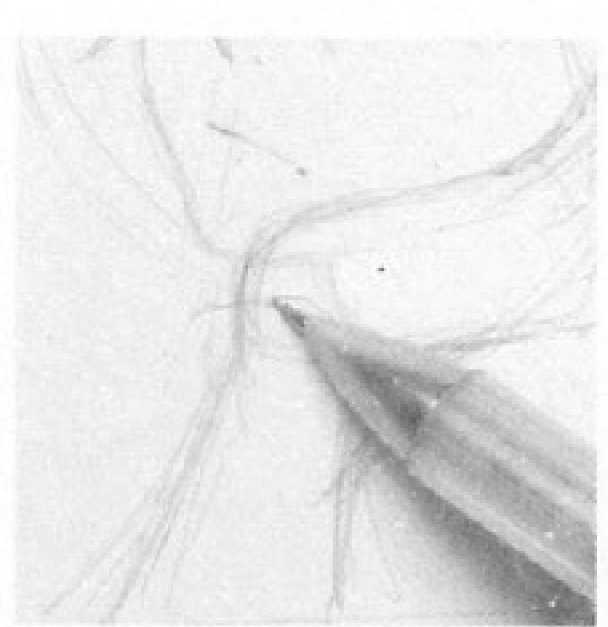

画出头发。作为这个角色的特征的前发要按区块来画。

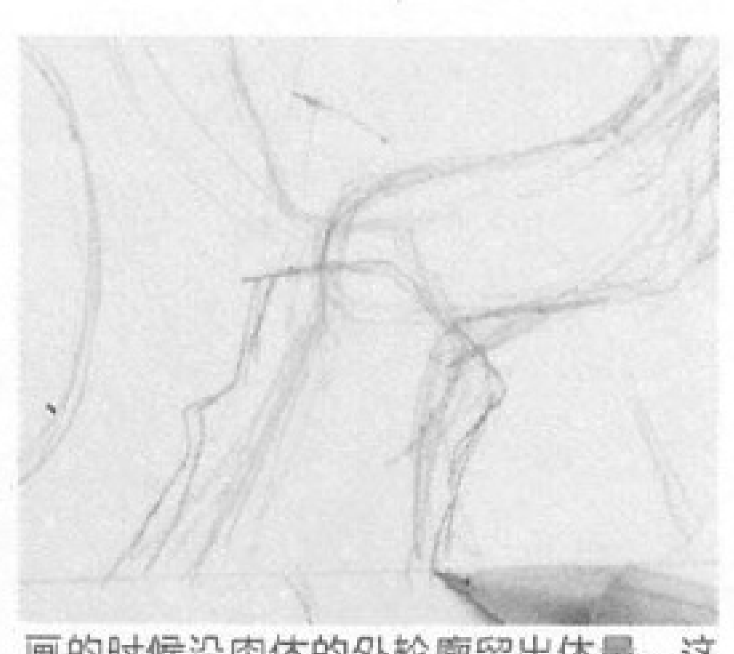

画的时候重视头部的立体感（球面），用柔和的曲线来表现头发。


补足发梢细碎的发线。



画头顶的时候要注意头部的圆形感，还有头发的量。注意头发是以发旋为中心向外扩展的。


面部画好后，开始画袖口。

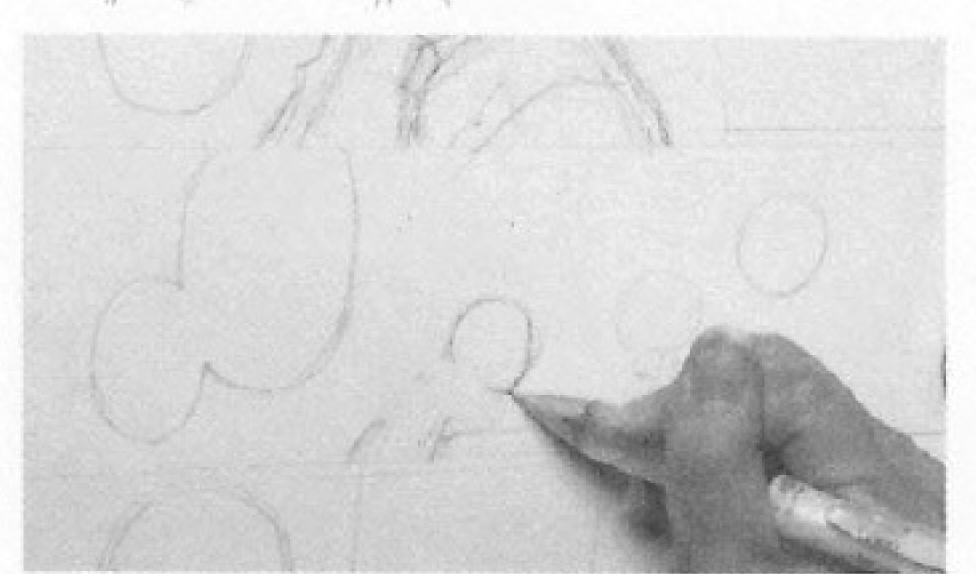

画的时候沿肉体的外轮廓留出体量。这样才能体现出袖子的存在感。


画出肩膀的线条还有后脑勺的头发，这样男孩的草稿就画好了。

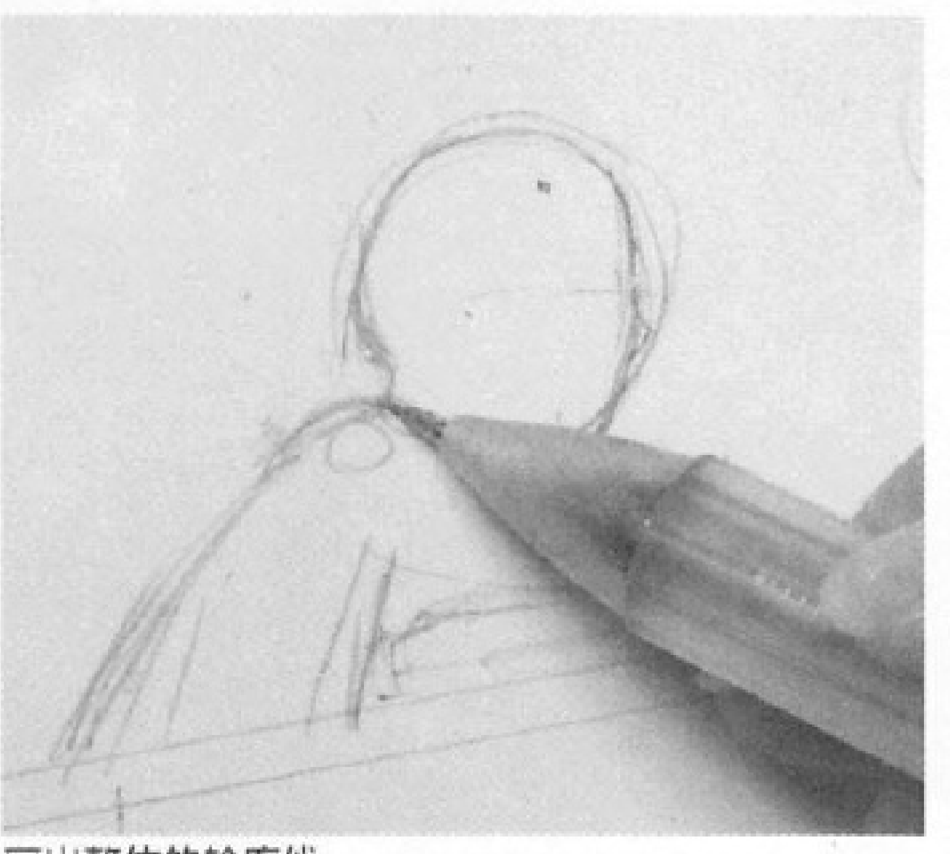
二人组合的画法



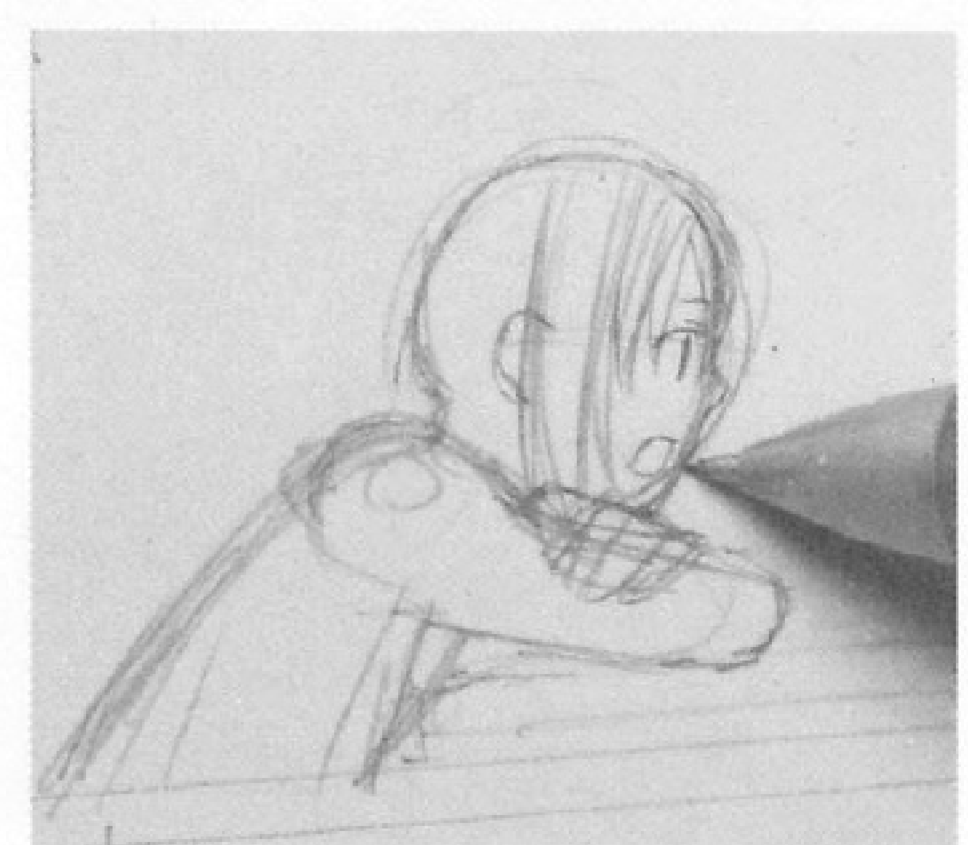
原则是从画面的左侧画起。首先画画面左侧这个角色。



最开始的时候先画出两个人的位置关系。



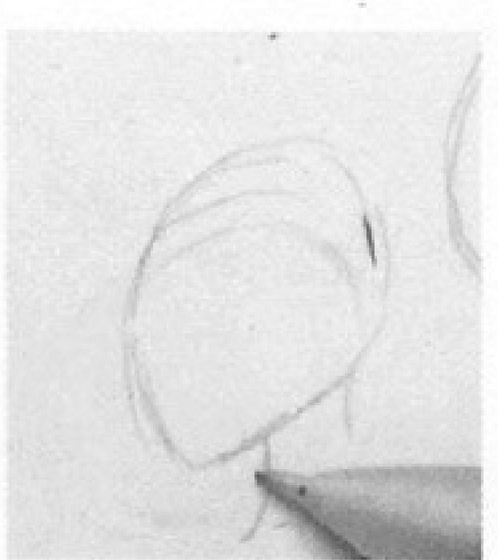
画出整体的轮廓线。

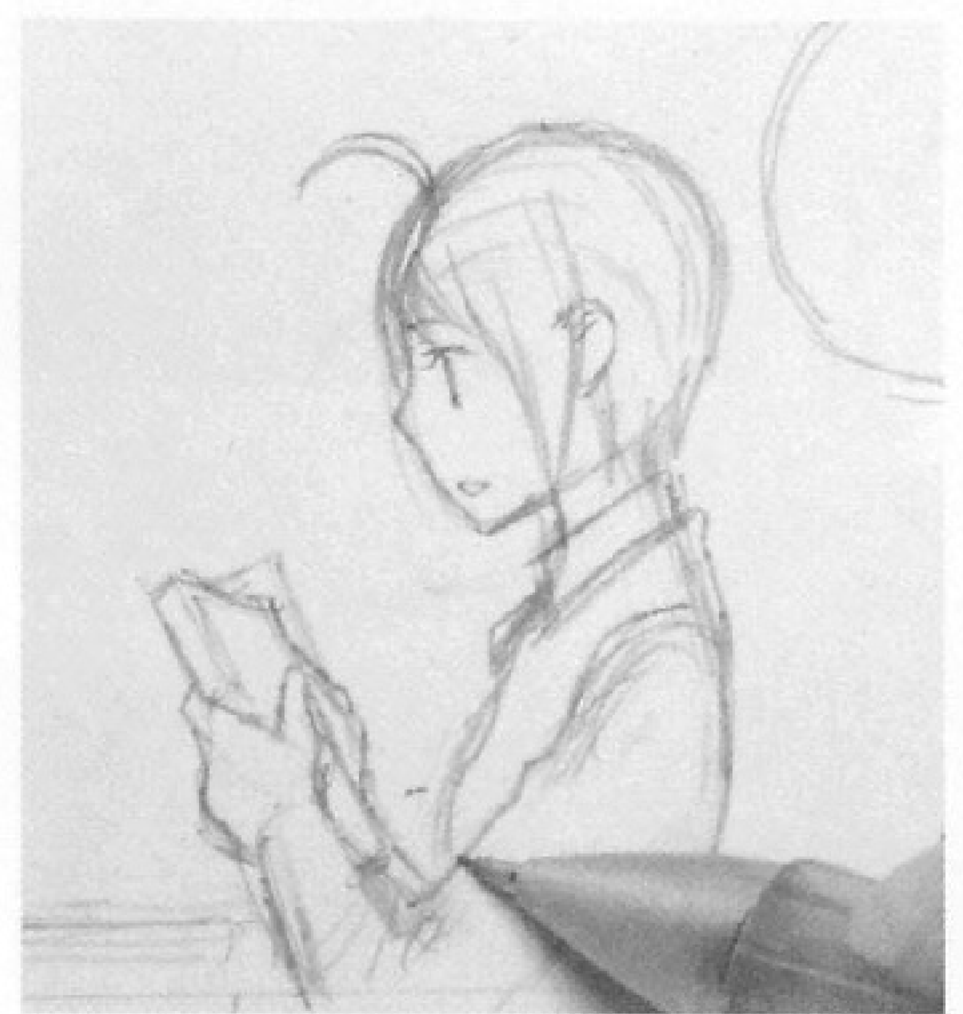


修正轮廓线，虽然是不大的格子，但也要画出清晰可见的表情。



主角





按顺序画出面部和身体，最后画出手的部分，整理整体的外轮廓。



弹掉橡皮的碎屑就完成了。

完成草图

按照同样的步骤完成其他的格子。一般背景是在角色草稿完成后，或者角色描好线后才开始画的。



构图稿的最终形态。写好对白的。

完成原稿。

记号画和草稿

——想通过记号画传达什么样的内容，为什么使用这样的记号画。



大格子是展示性内容。要能反映出脸的方向、倾斜角度、姿势，画出接近最终形态的草稿。



小格子的内容是表达角色面对面说话的这种状况的。



● 自己风格的画面制作法

制作：穴泽和希

这是青年漫画，学泽老师用B4的复印纸对折，然后横着打开作为构图稿纸。角色设计是本着设计来画，草稿是本着为之后描线打基础来画。

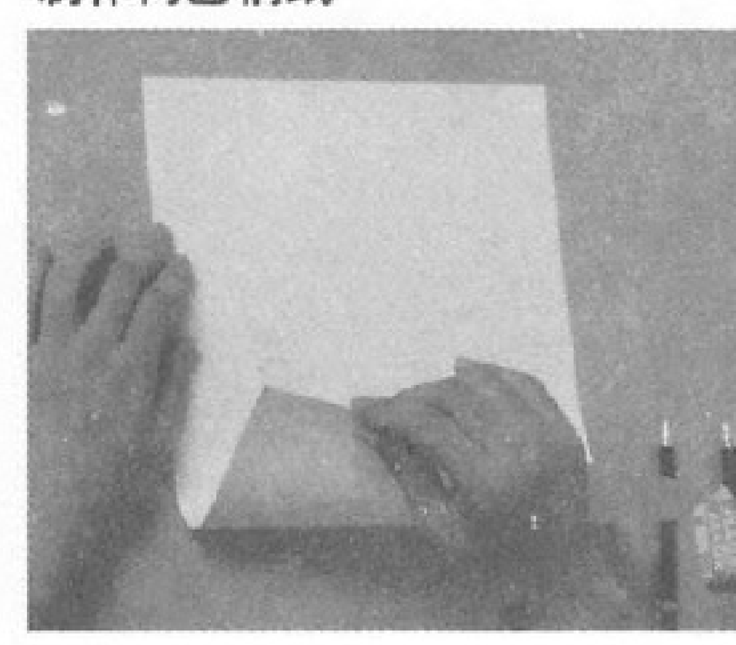
构图稿和草稿都是为描线准备的轮廓

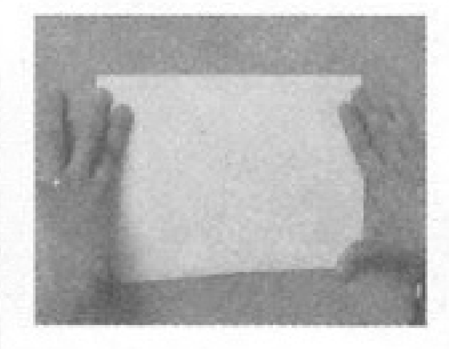


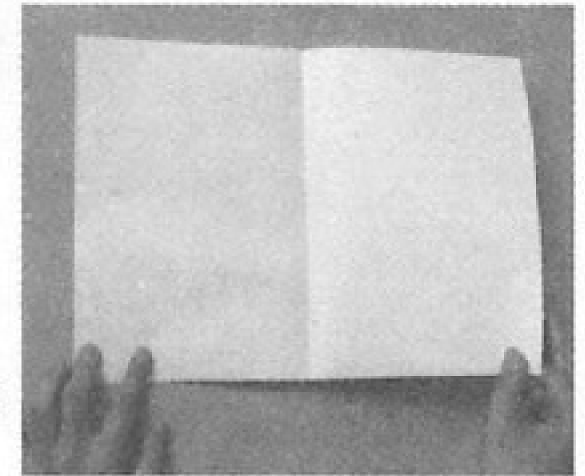
角色设计：登场人物

构图稿的绘制

制作构图稿纸

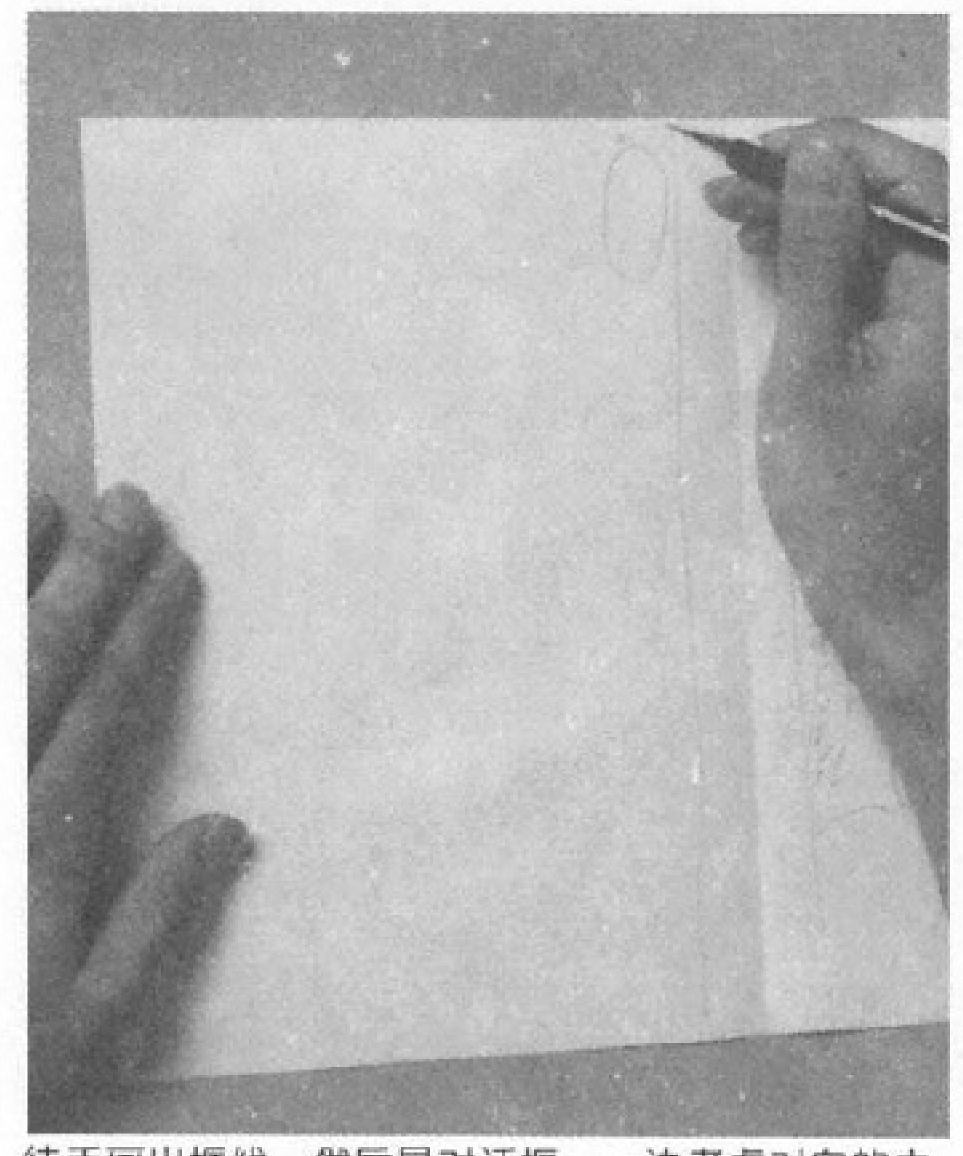




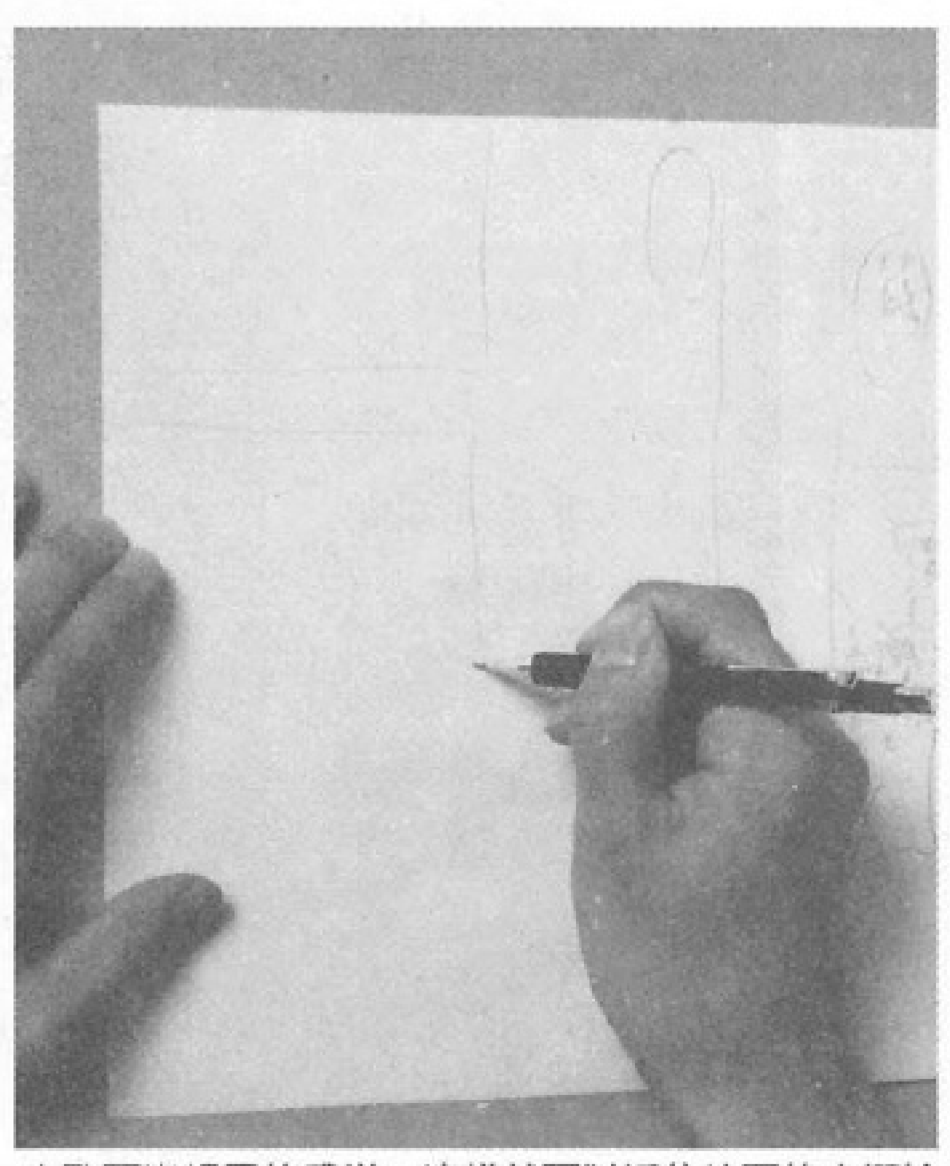


B4尺寸的纸对折，做成构图稿纸。

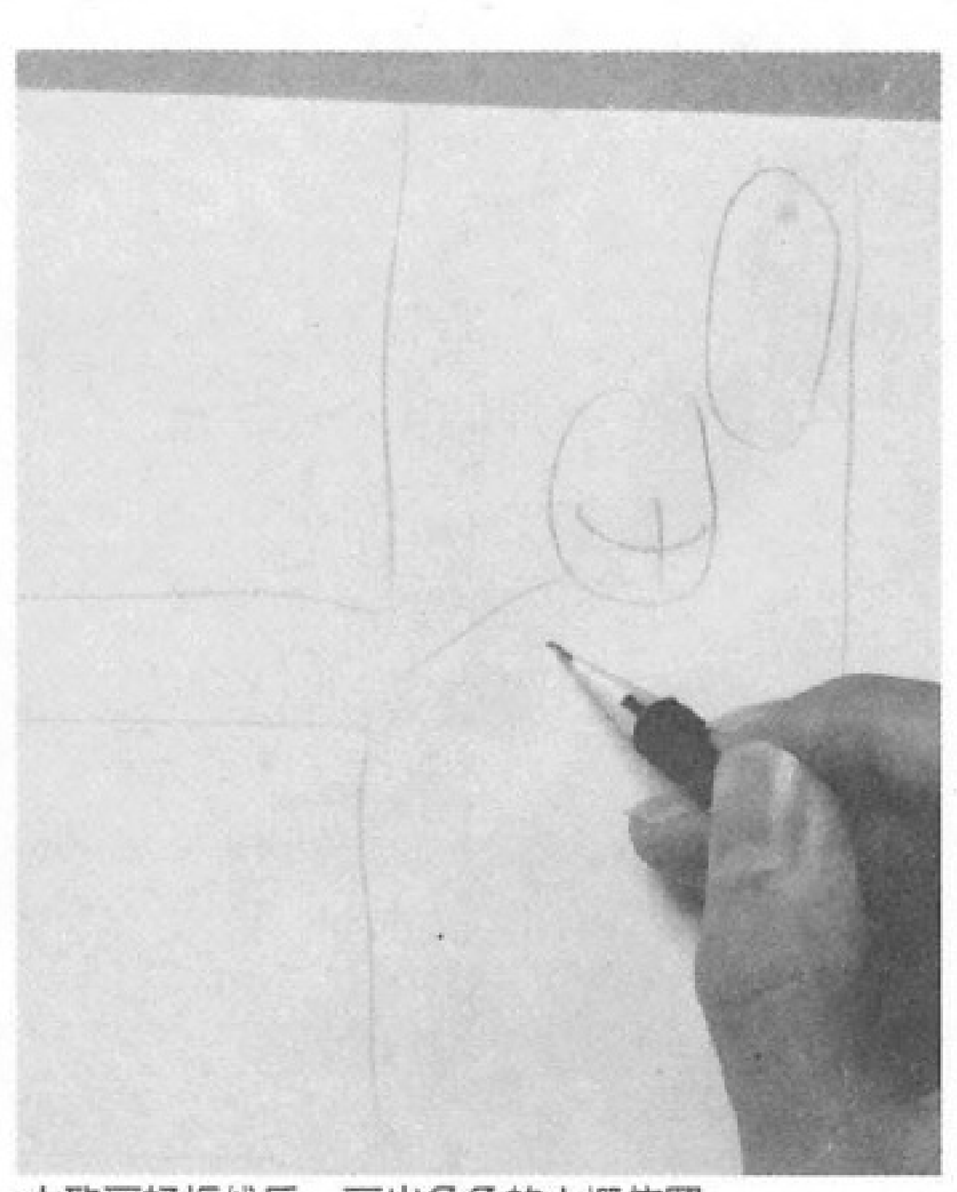
画出框线・对话框・角色的轮廓



徒手画出框线，然后是对话框。一边考虑对白的内容一边确定对话框大小。

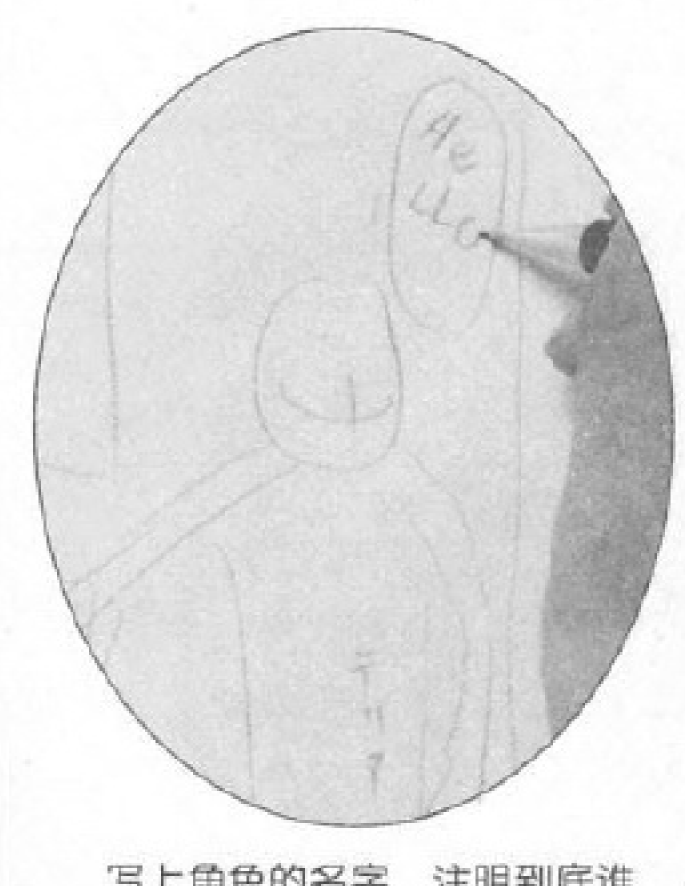


大致画出格子的感觉，这样就可以抓住绘画的大概轮廓了。

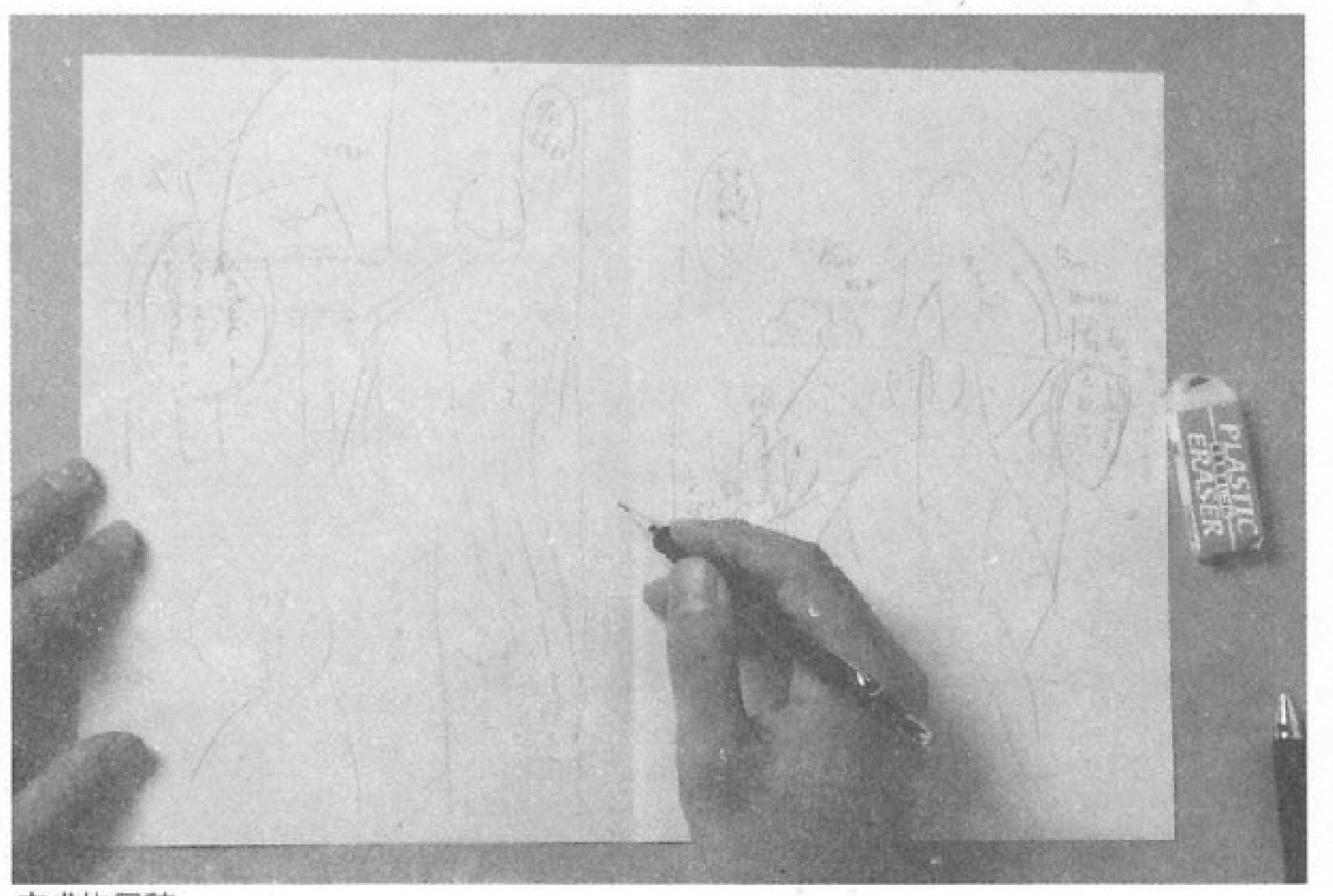


大致画好框线后，画出角色的大概位置。

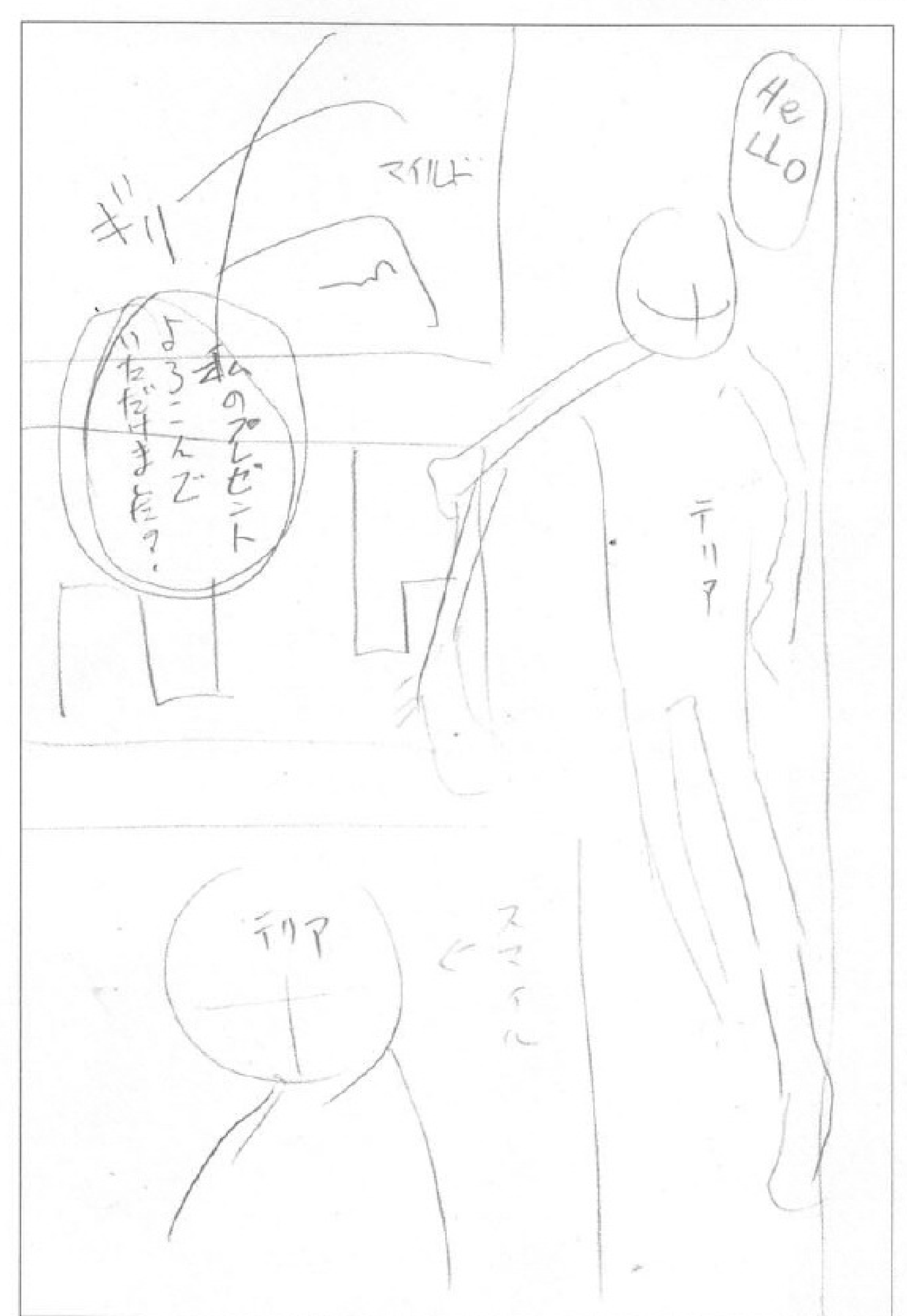




写上角色的名字，注明到底谁是谁。然后再写出对白。

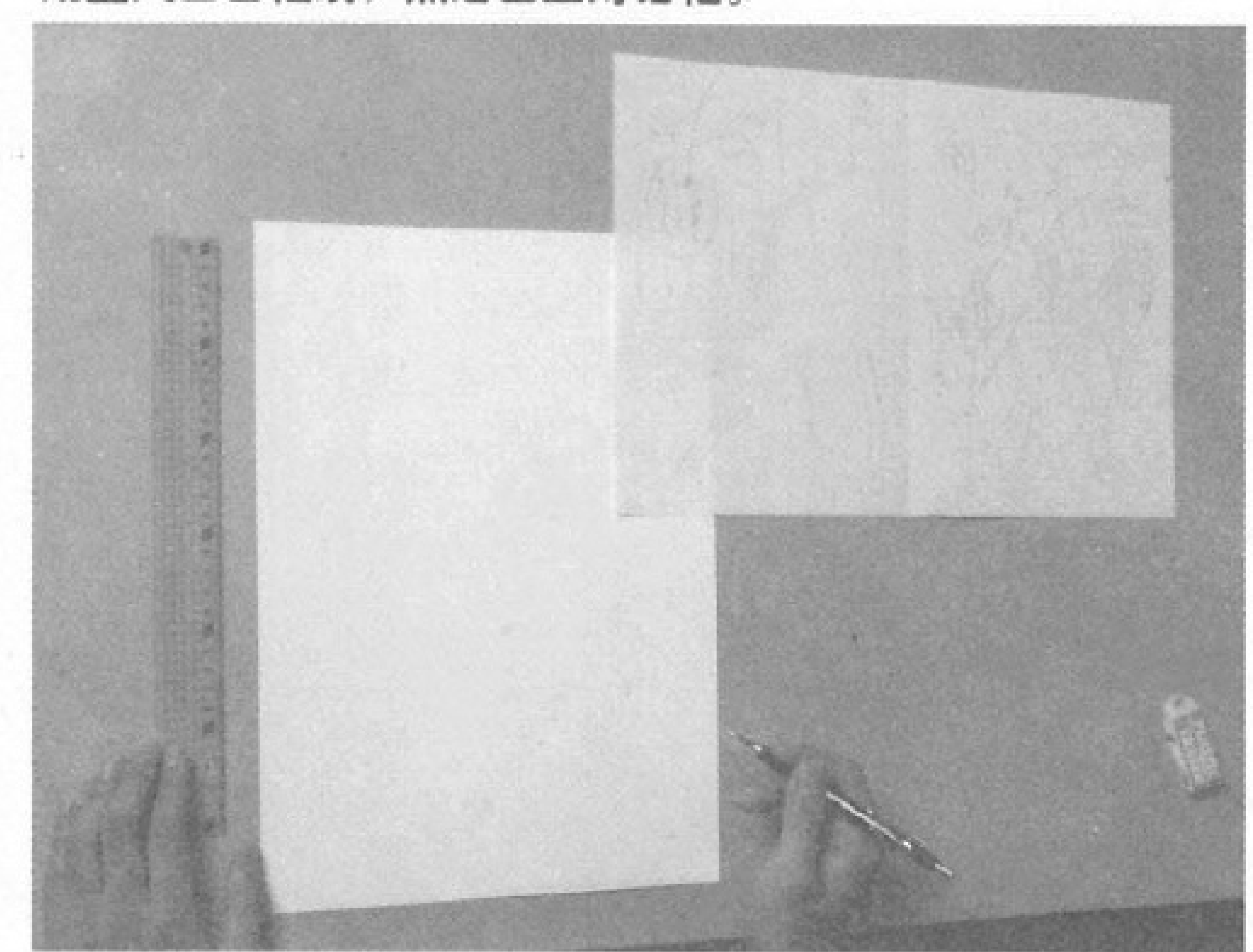


完成构图稿。

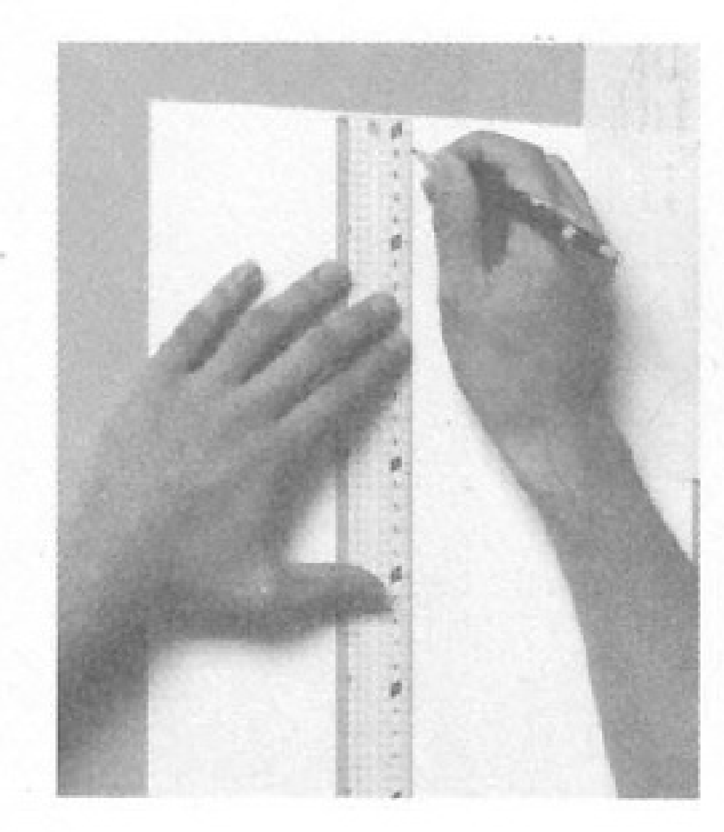


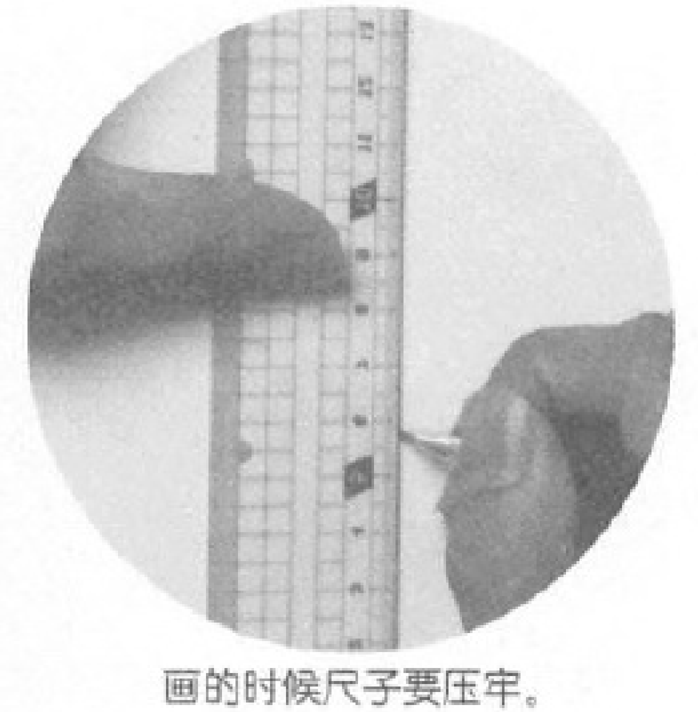
画出草稿

用直尺画出框线，然后画上对话框。

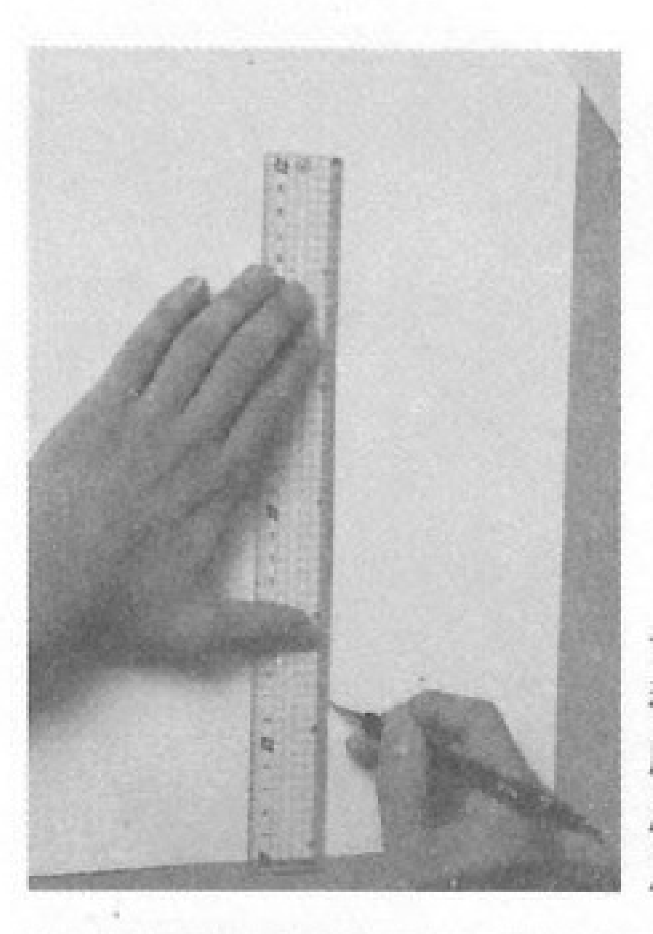


把构图稿放在一边作参考。

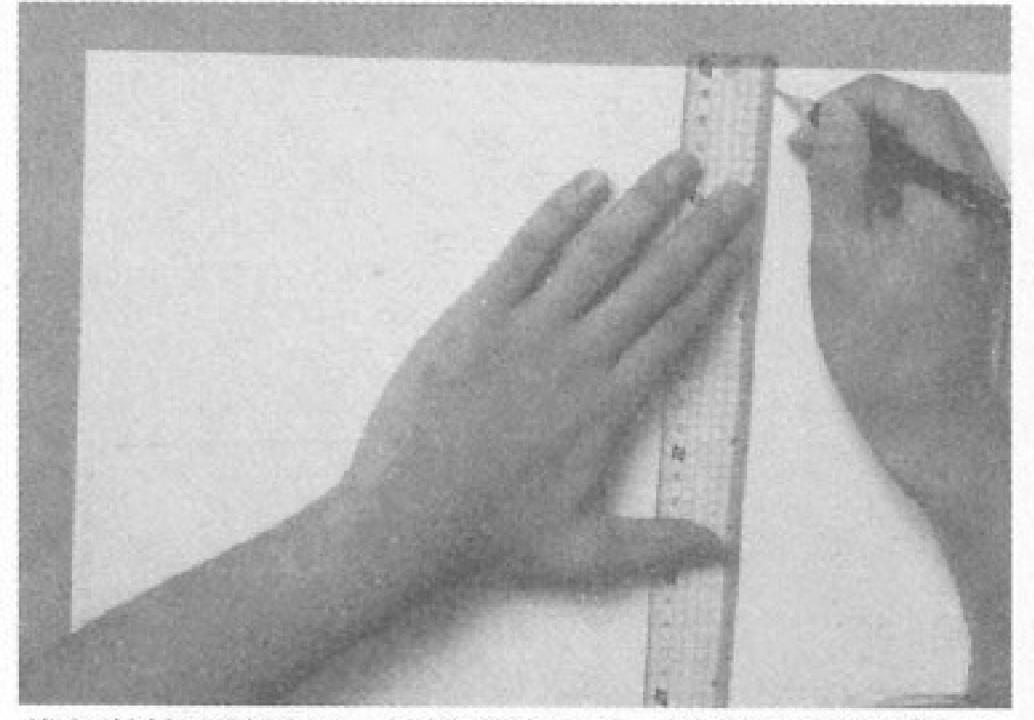




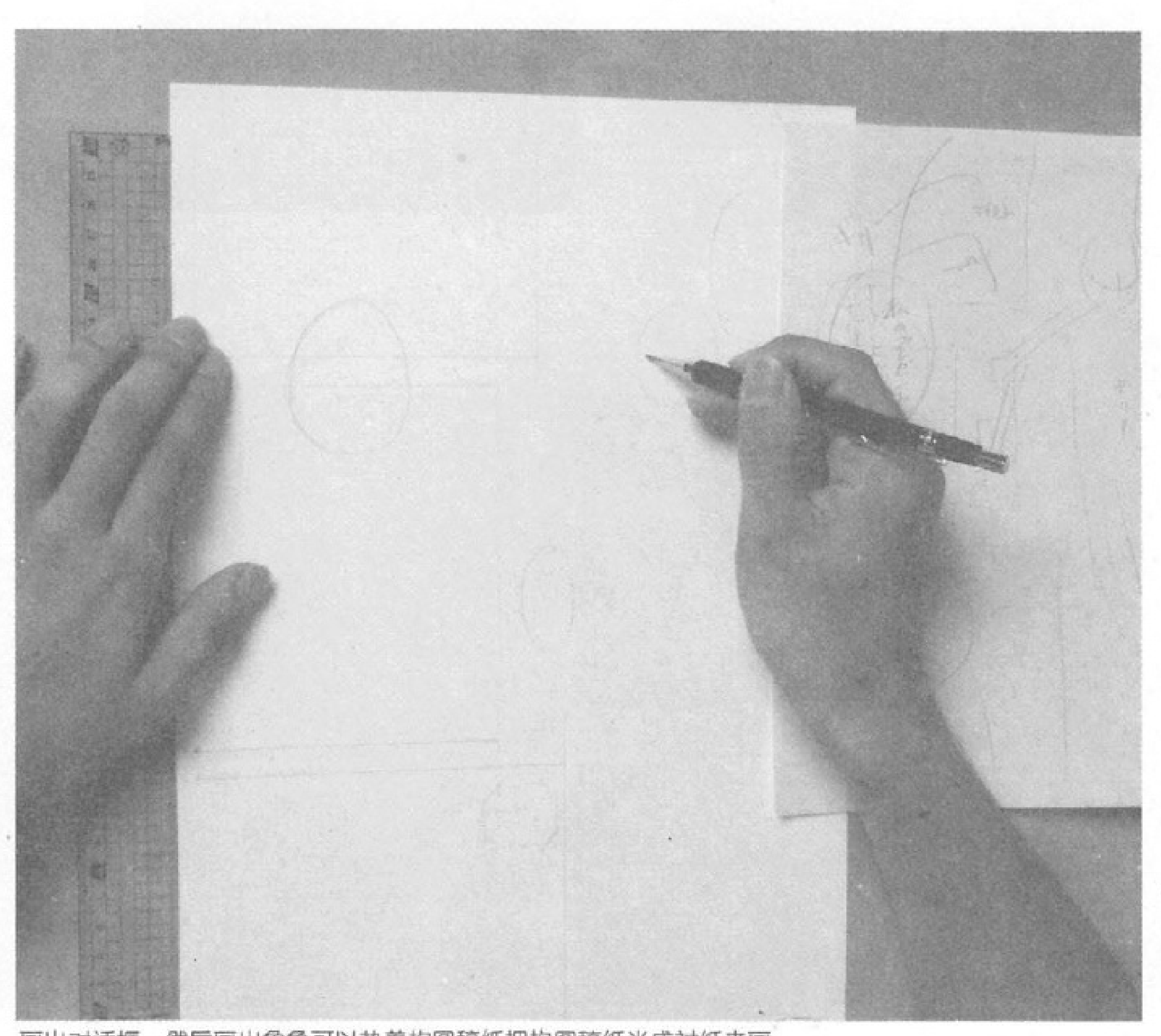
画的时候尺子要压牢。



长度不够的时候，小心移动尺子来画（B4的原稿纸高度有36cm）所以最好准备40cm的尺子来用。



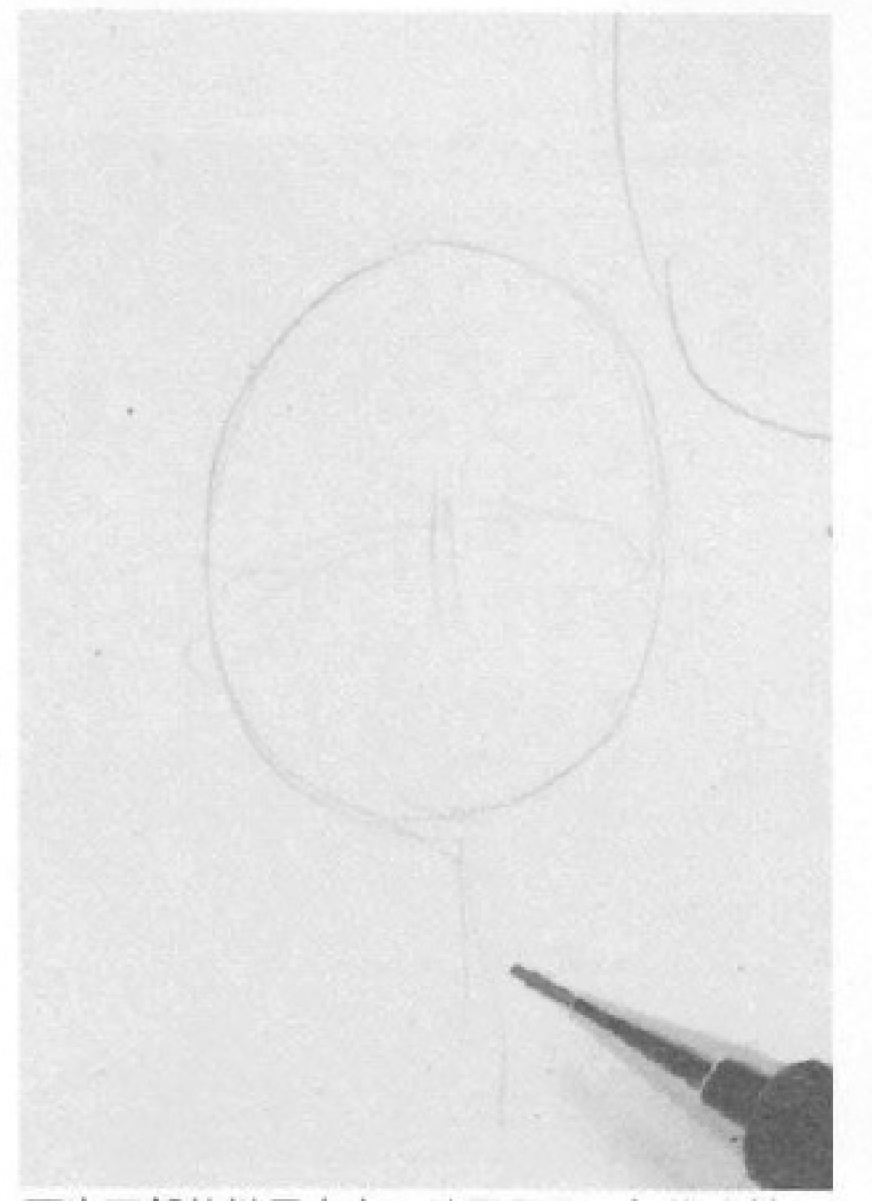
线竖着拉比较顺手。拉横线的时候，将原稿纸横过来画。



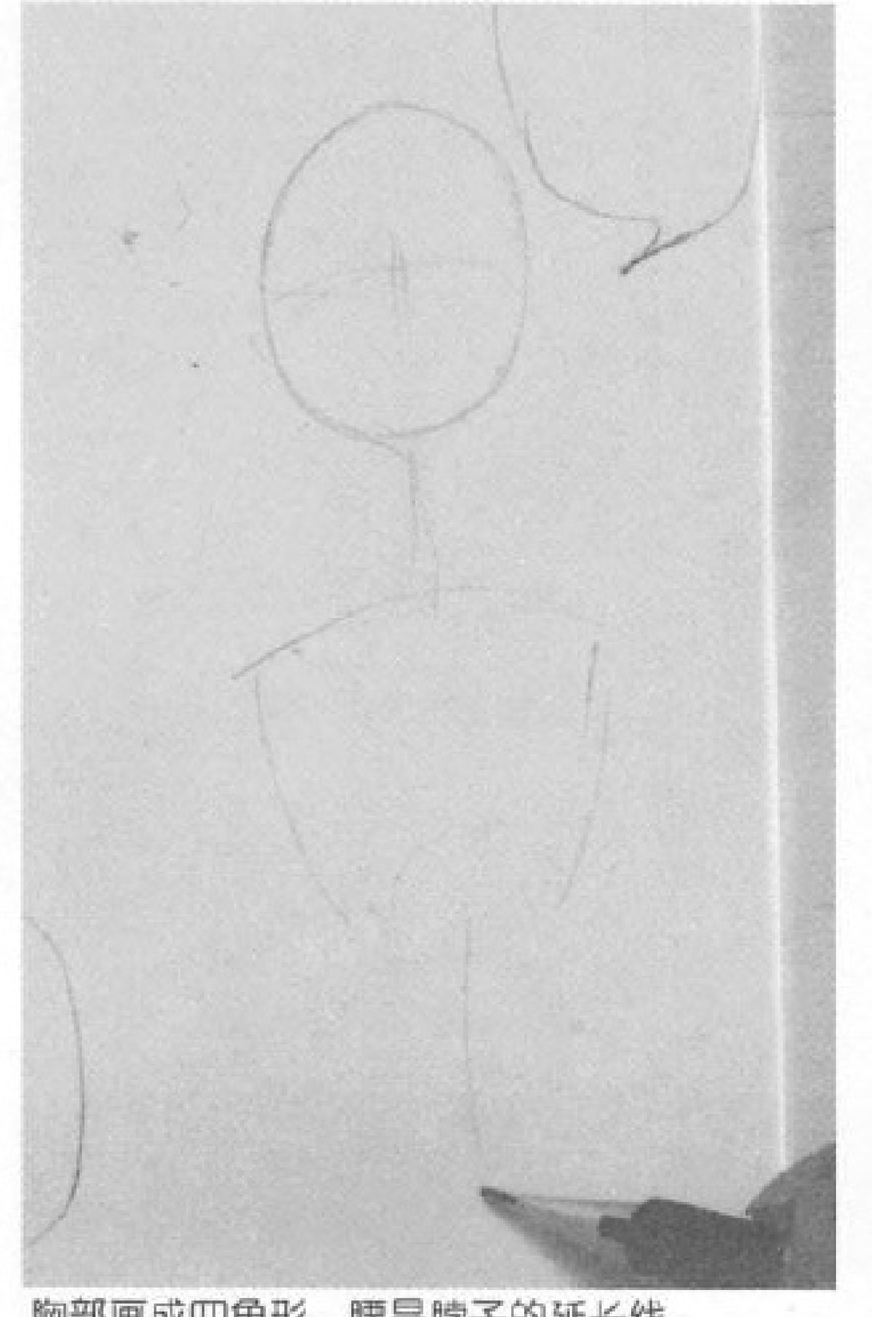
画出对话框，然后画出角色可以垫着构图稿纸把构图稿纸当成衬纸来画。

画出角色的结构轮廓

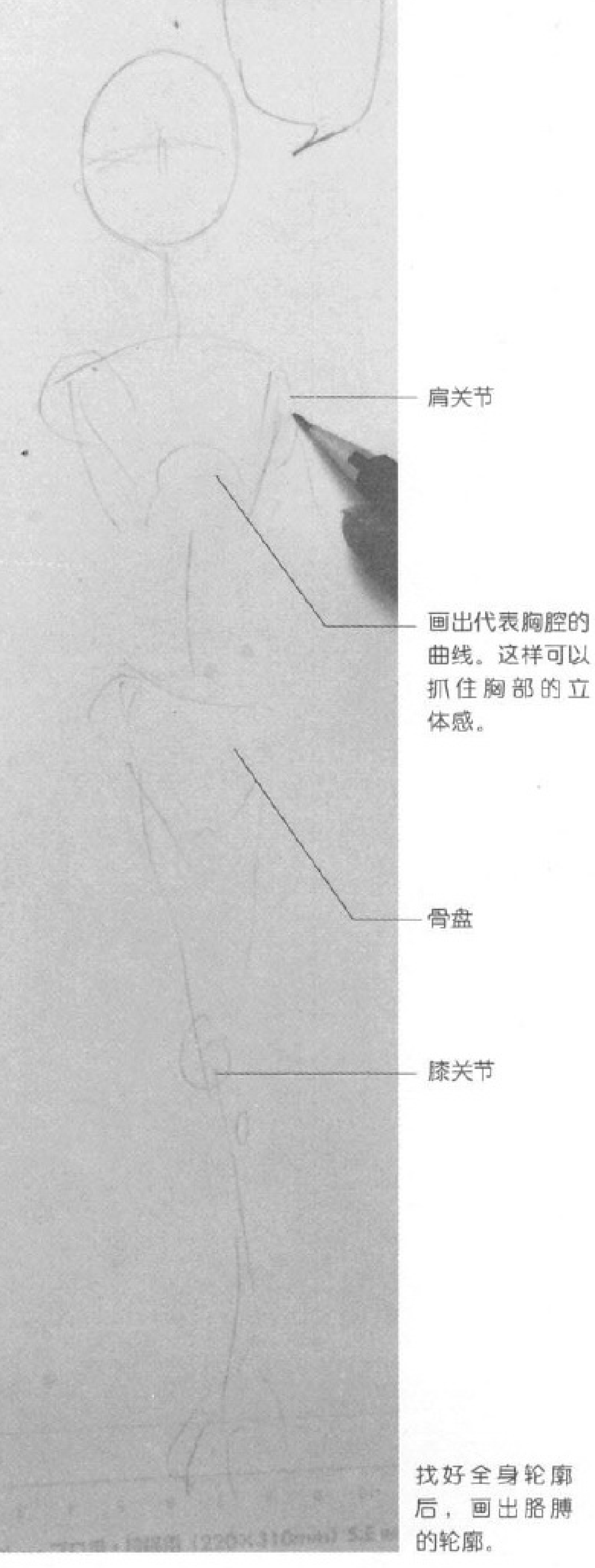
为了粗略地画出角色大概的样子，先大致画出骨骼结构。

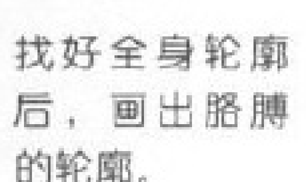


画出面部的椭圆十字，脖子只用一条线代替。

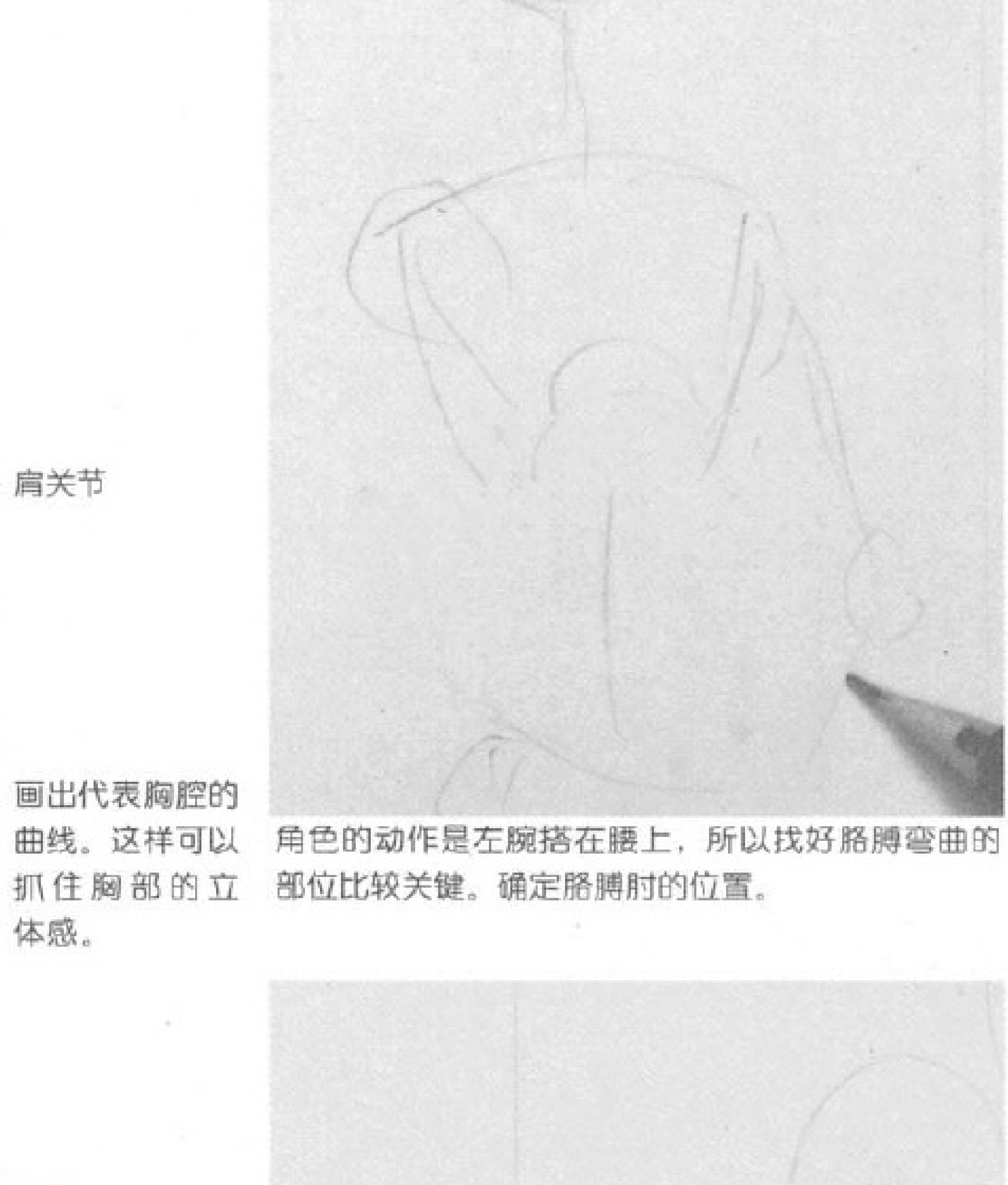


胸部画成四角形，腰是脖子的延长线。





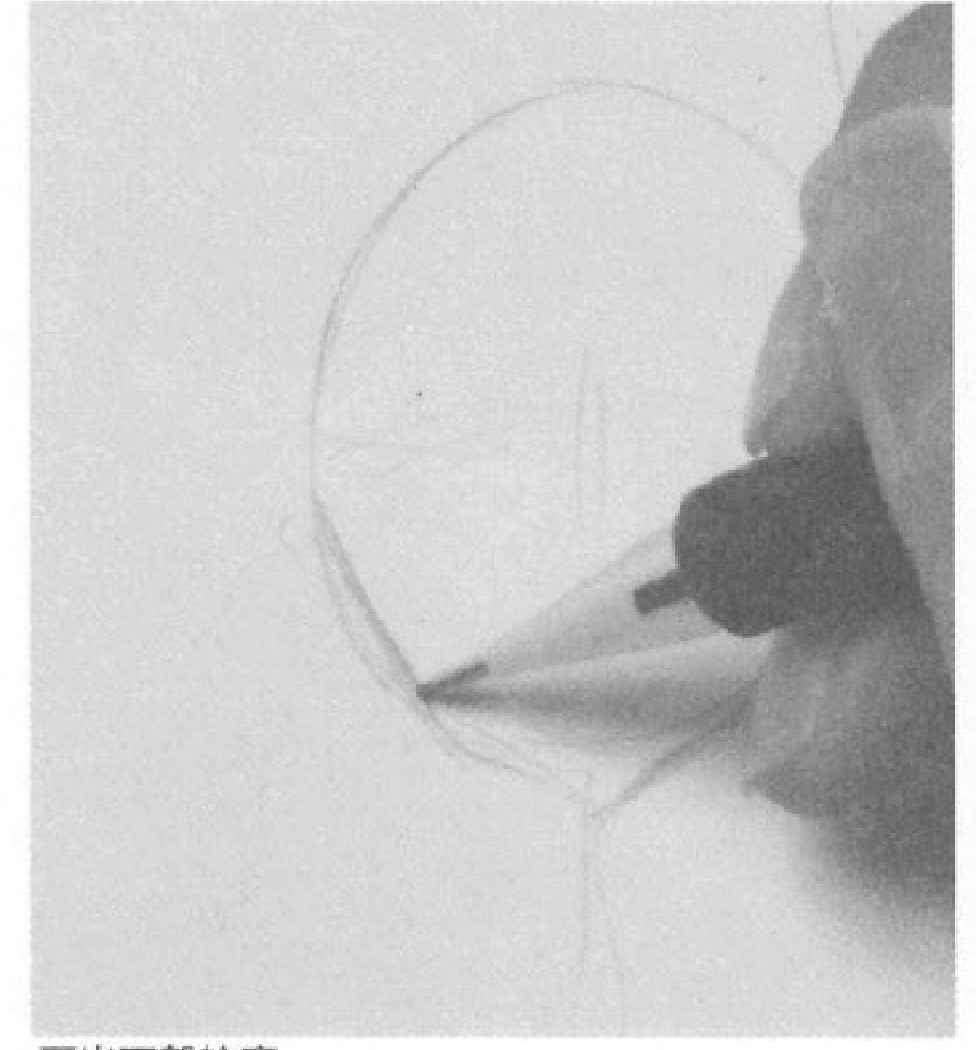
找好全身轮廓后，画出胳膊的轮廓。



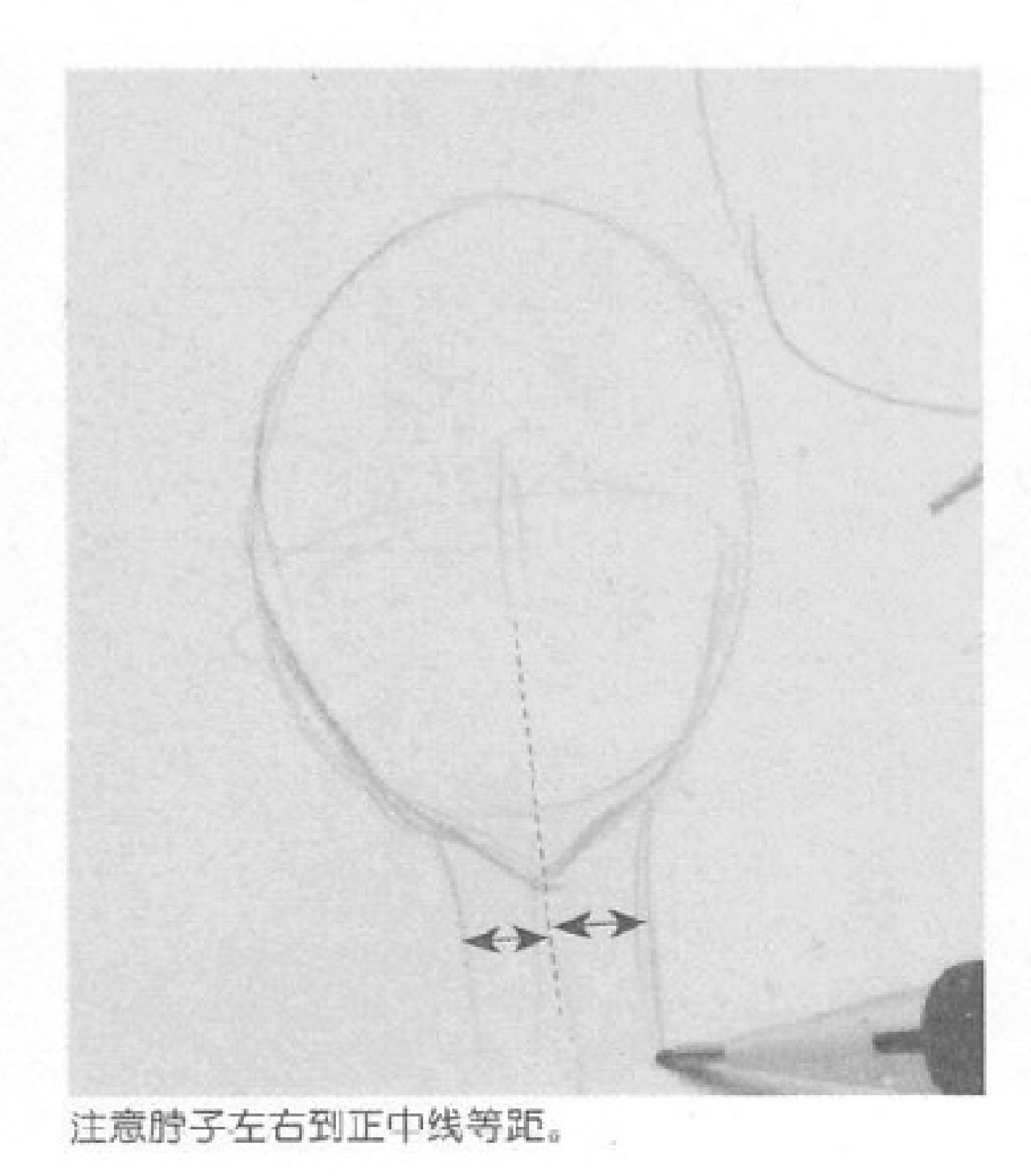
角色的动作是左腕搭在腰上，所以找好胳膊弯曲的部位比较关键。确定胳膊肘的位置。

设想的是右胳膊放松地伸展，根据设想的感觉来画出整体轮廓。

进一步画出形来



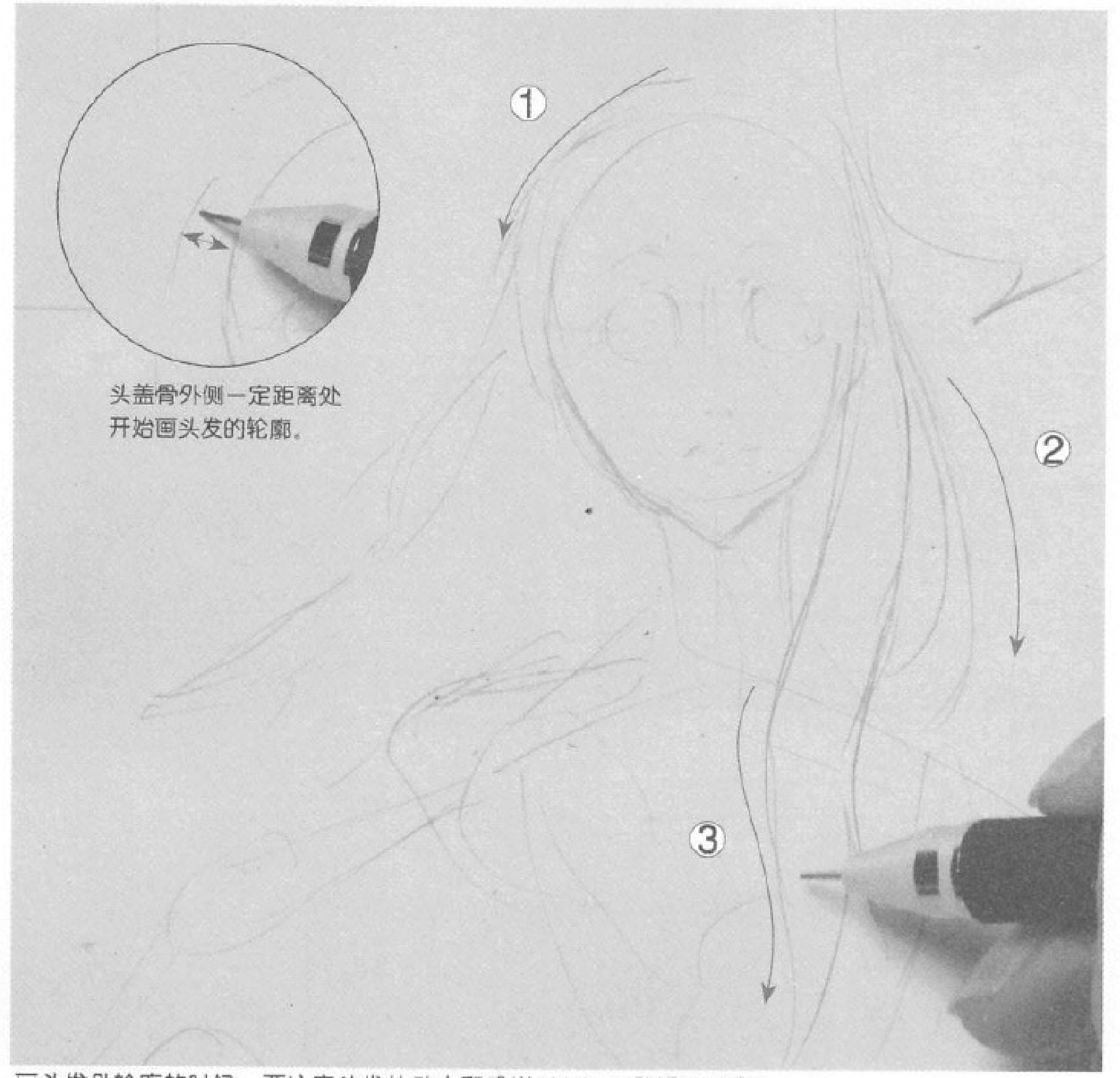
画出面部轮廓。



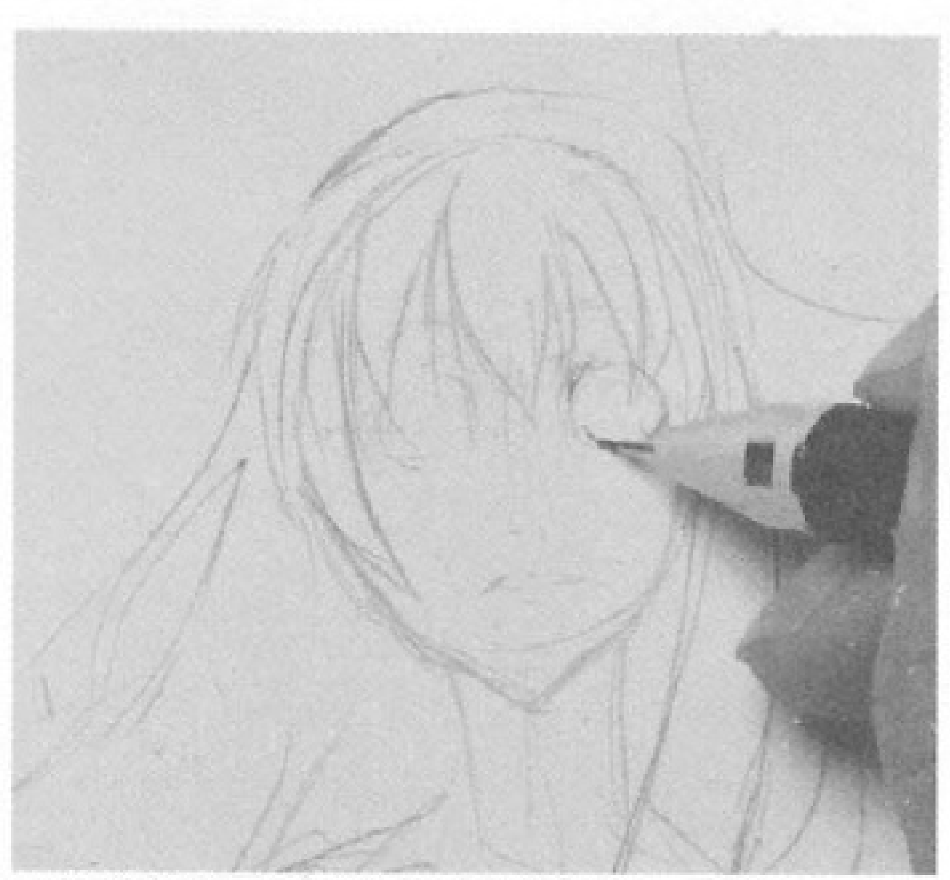
注意脖子左右到正中线等距。



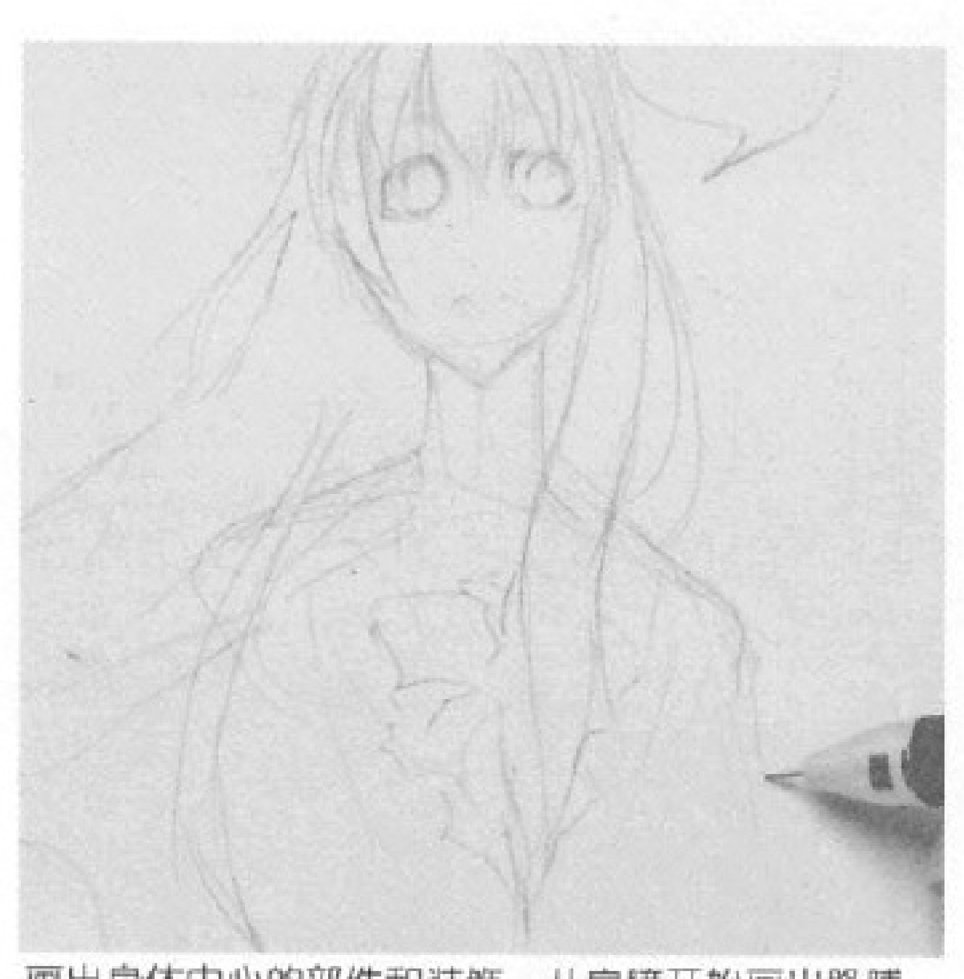
确定面部各部件的位置。



画头发外轮廓的时候，要注意头发的动态和感觉（①），然后画飘在身体前面的头发（②~③）。


画好前发后，具体画出眼睛的轮廓。

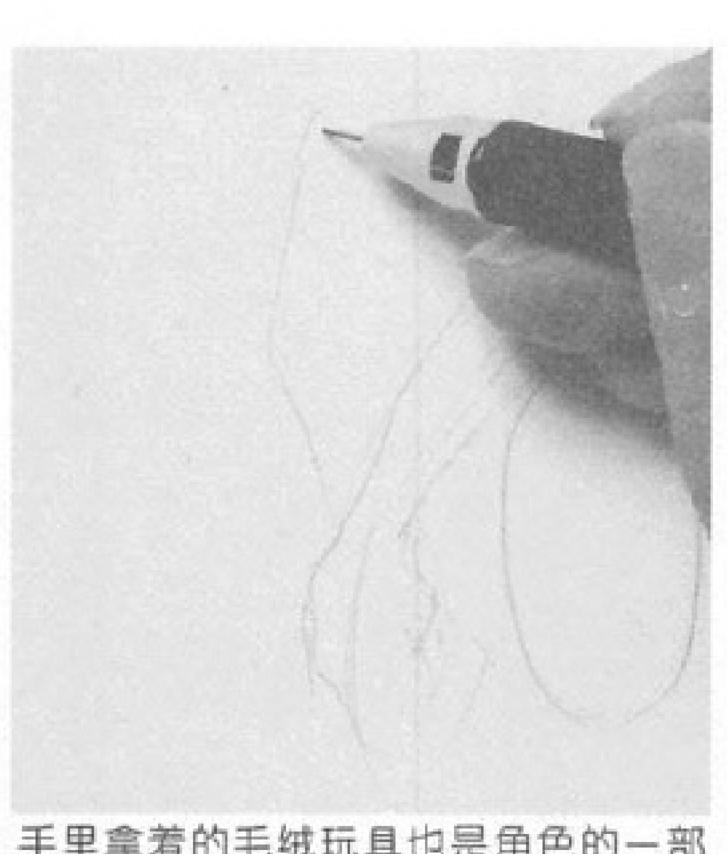

两只眼睛的外轮廓画好后，根据头部整体的形态来修整脖子。

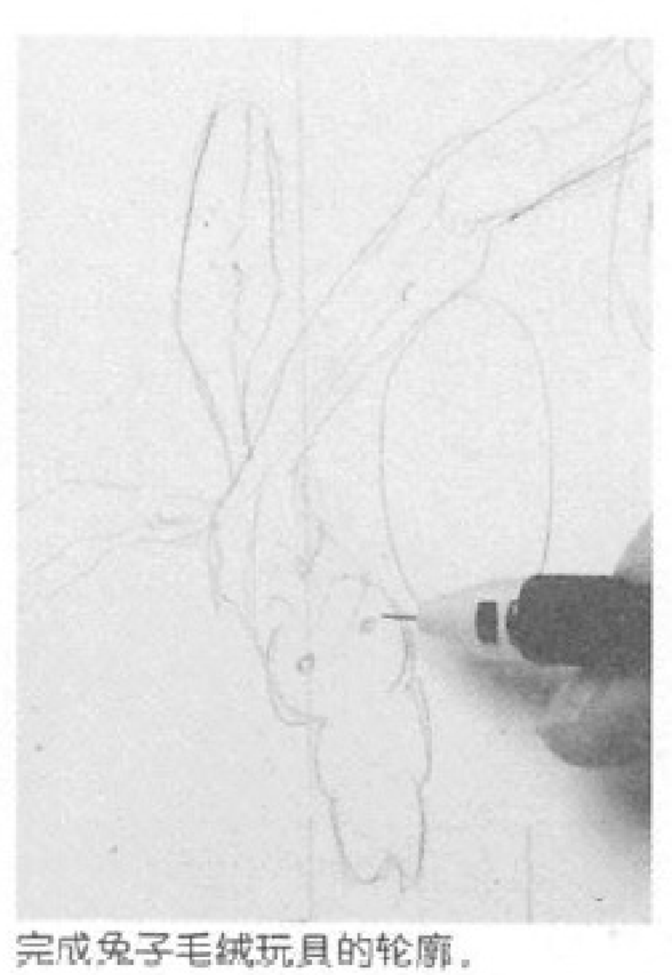

画出身体中心的部件和装饰，从肩膀开始画出胳膊。

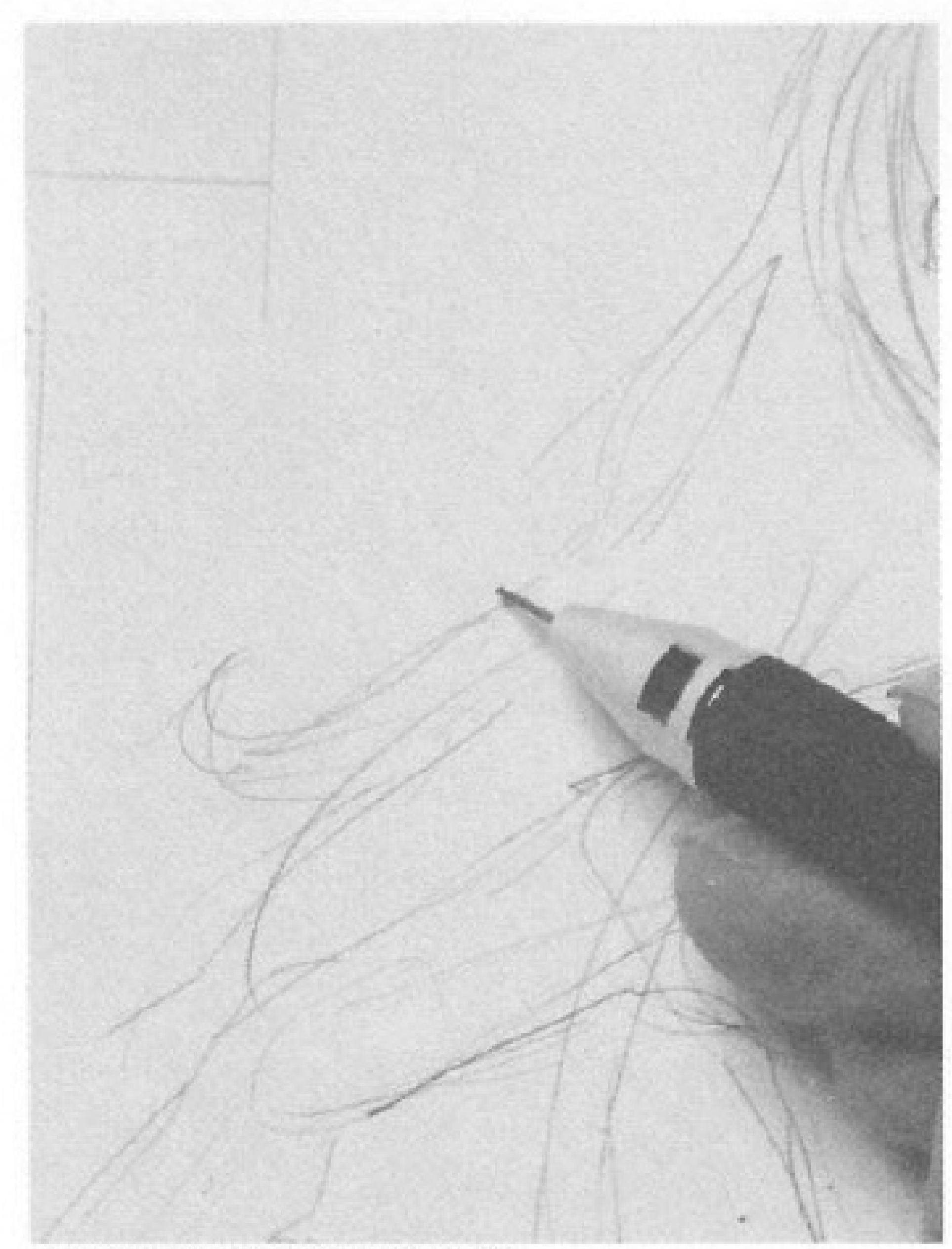

以肘关节的位置为基准，画出胳膊的体量感。

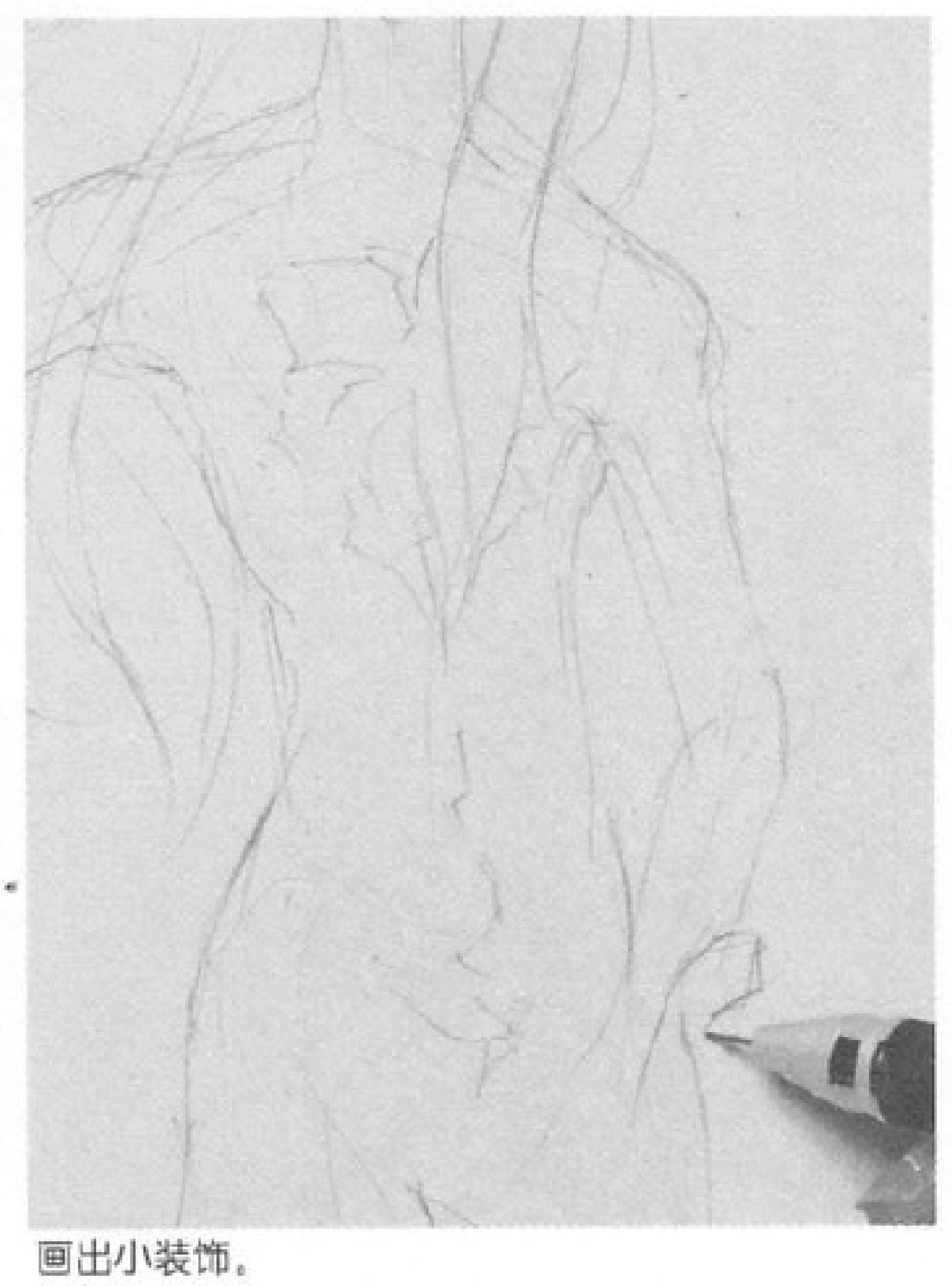

身体的轮廓线以正中线为基准，画的时候注意找好左右的平衡。

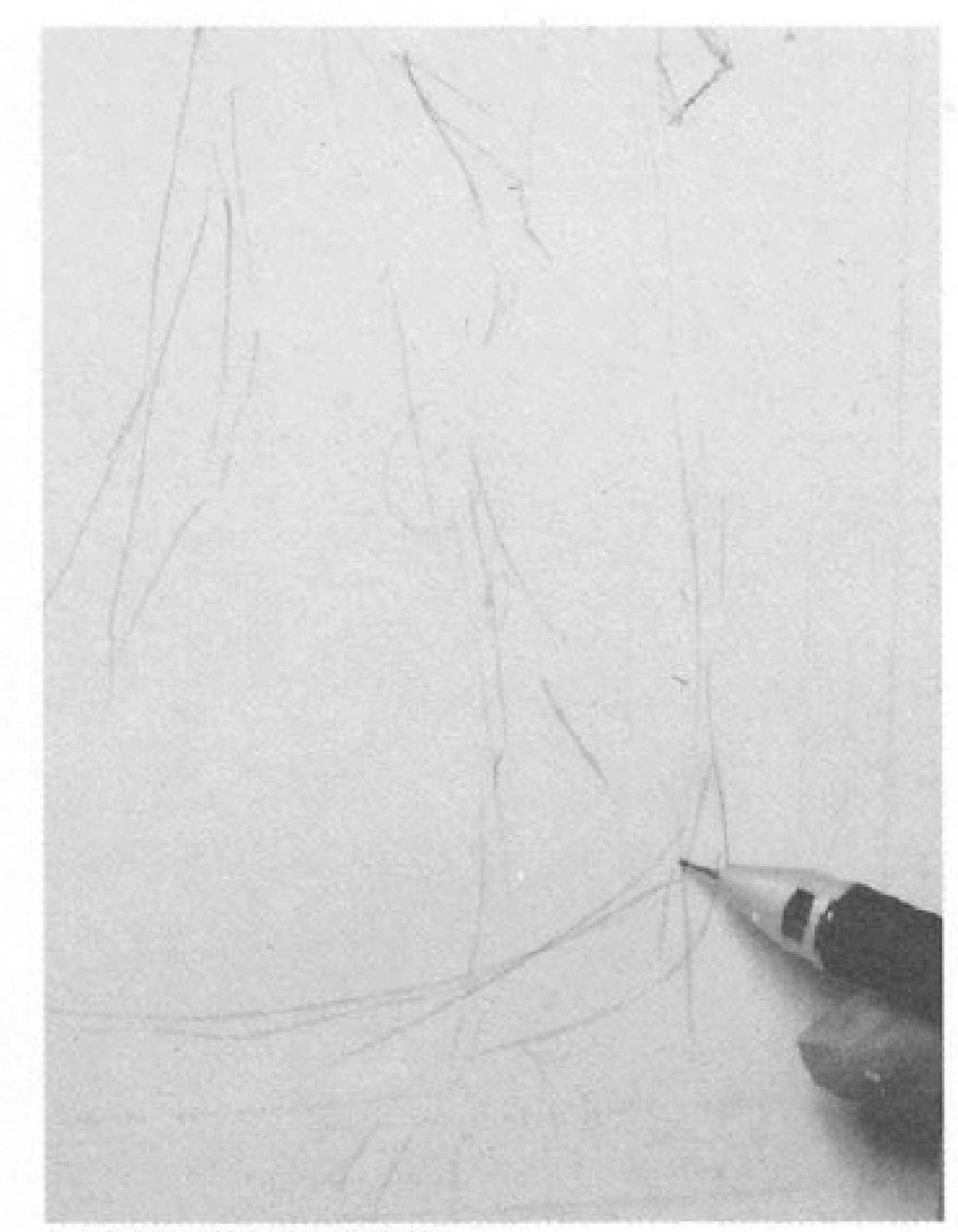

根据骨骼来添肉，画出胳膊。


手里拿着的毛绒玩具也是角色的一部分。手的部分不用画得很细，将毛绒玩具画出来。

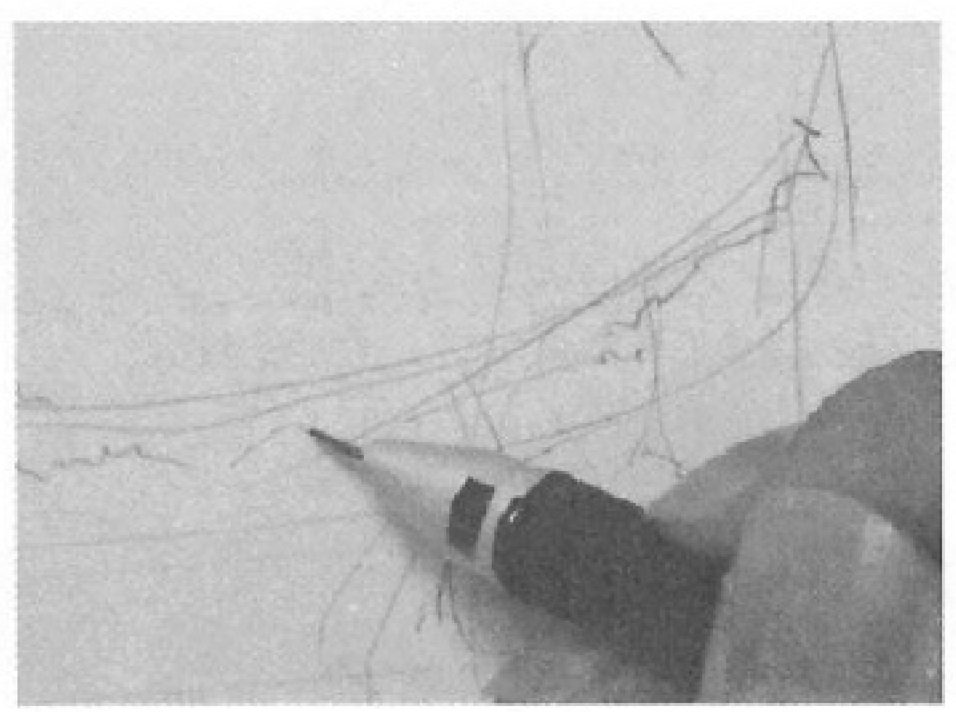

完成兔子毛绒玩具的轮廓。

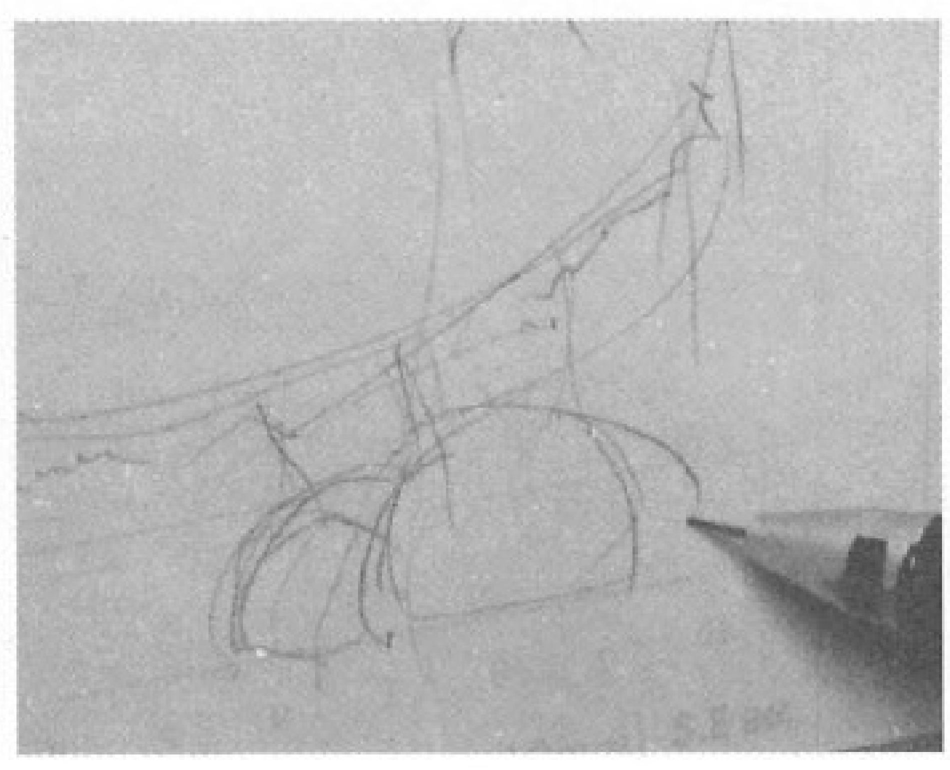

整理飘动的头发的外轮廓线。

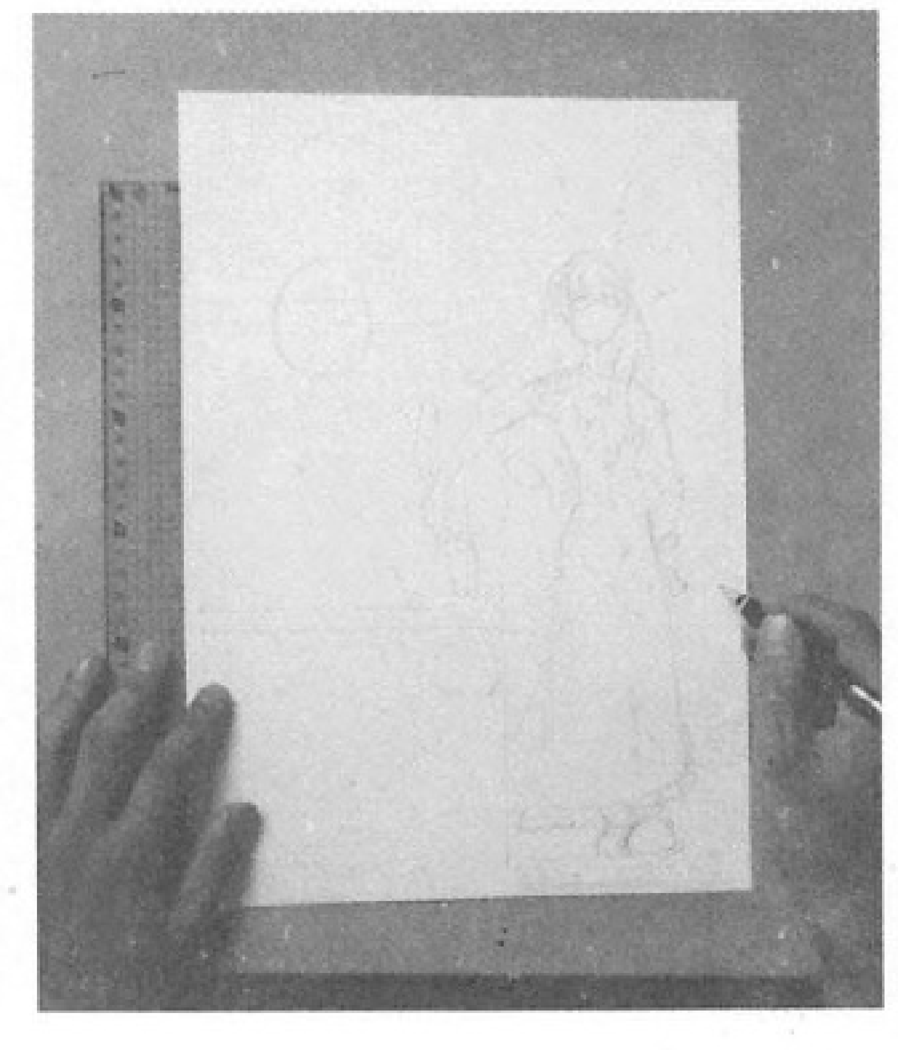

画出小装饰。


画出长裙的裙摆的曲线。


接近完成。绘画过程是从上面向下面推进，最后画脚的部分。


裙摆附近的褶皱用块状来表示。


最后画出鞋子的轮廓线，完成。


草稿完成了。

完成的草稿

草稿并不是必须要画得跟完成稿一摸一样。画草稿的目的是让之后的描线更加容易。



最终的构图稿



完成原稿

www.CGebook.com

● 区分绘画风格的画面制作法

制作：瓦屋根

特殊形式的科幻漫画。一页的上半是近未来，下段是异世界，对比叙述一件事情的表里。瓦屋根老师的构图稿以提纲的形式简略画出来，草稿跟最终完成稿质量几乎相同。

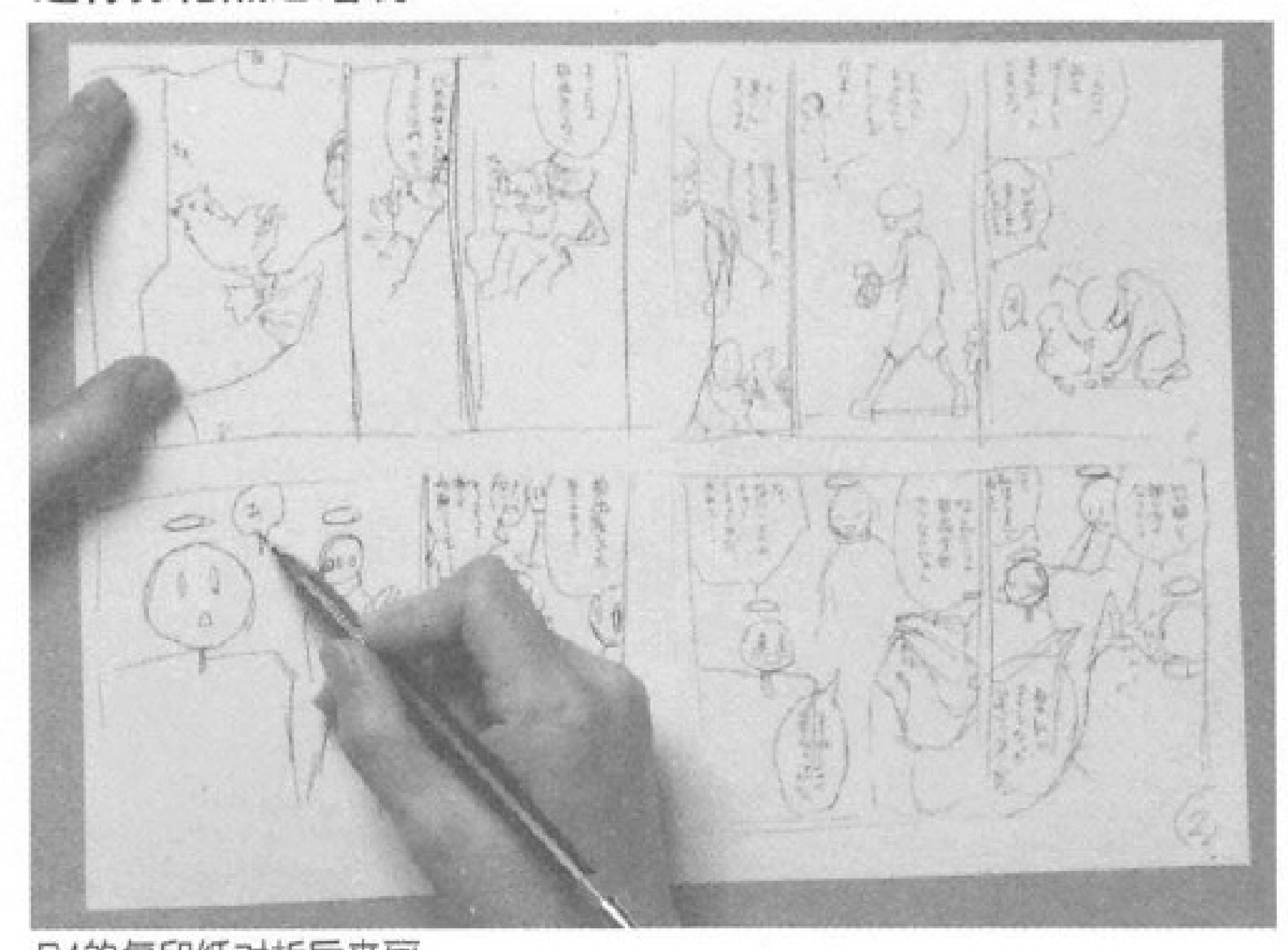
构图稿简略画，草稿画得接近完成稿



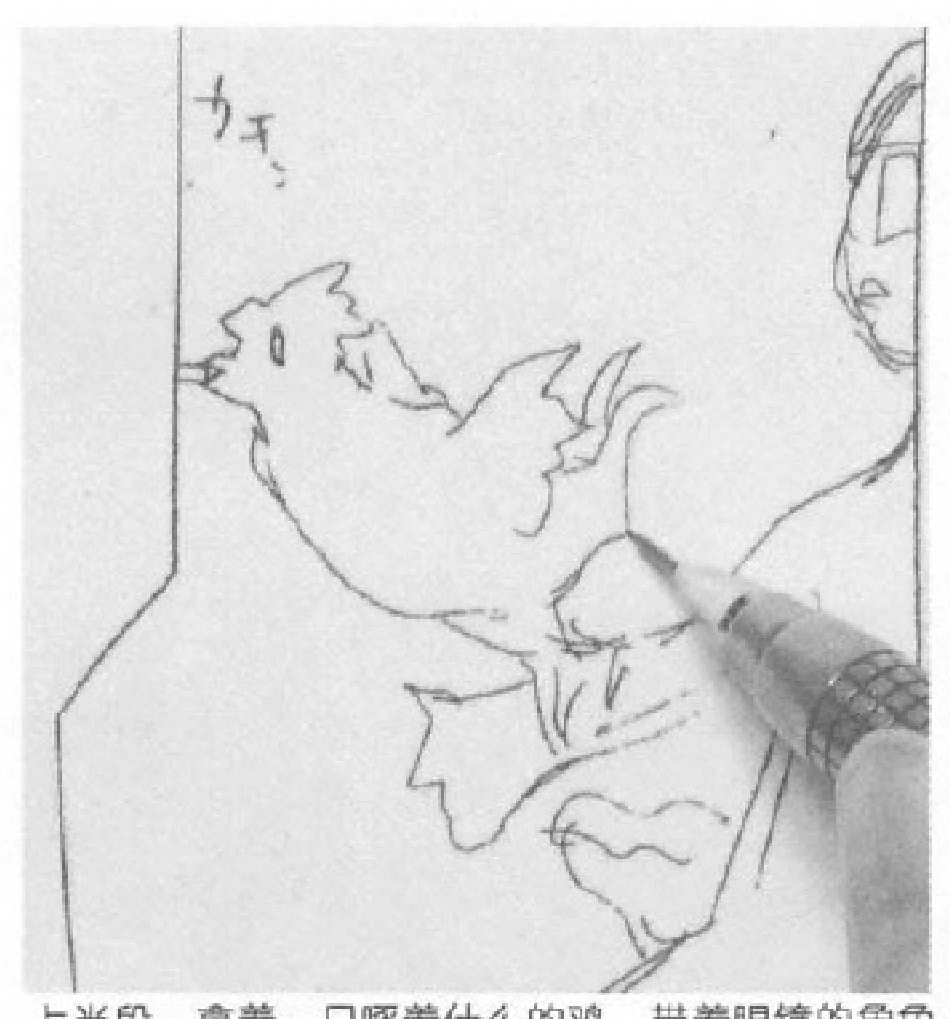
角色设计

构图稿的绘制

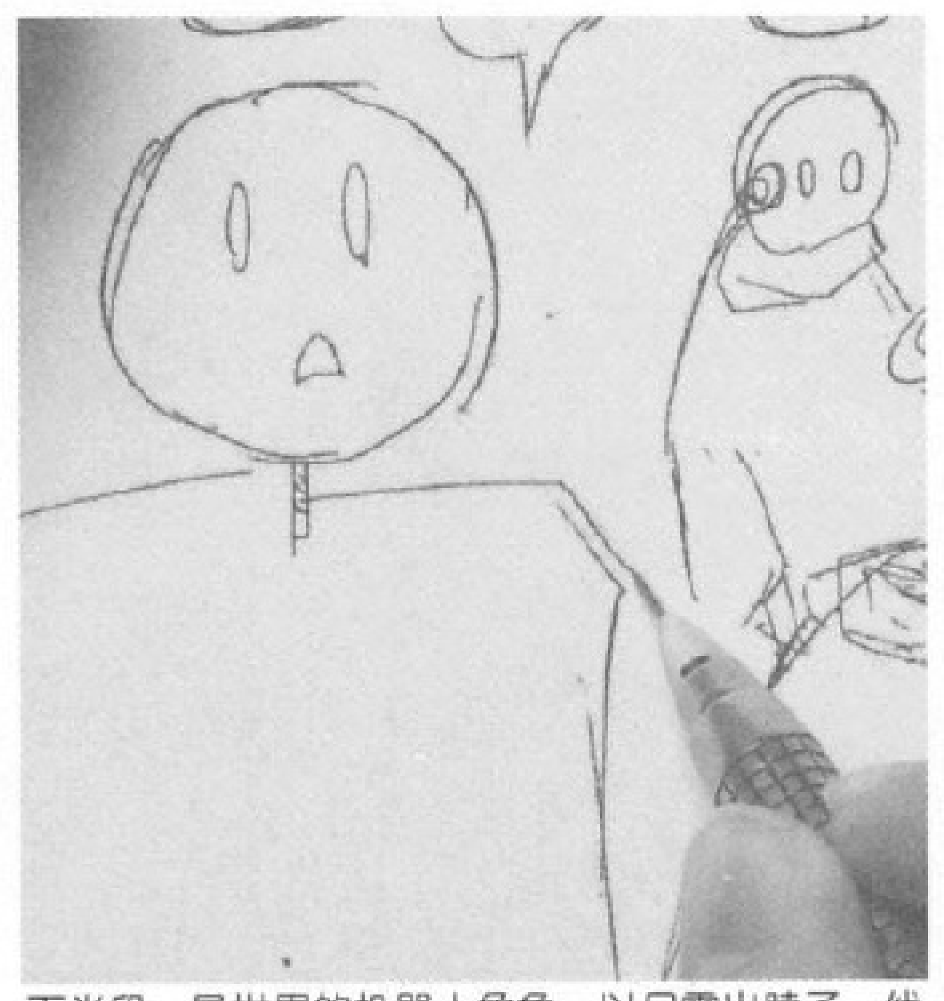
进行分格然后绘制



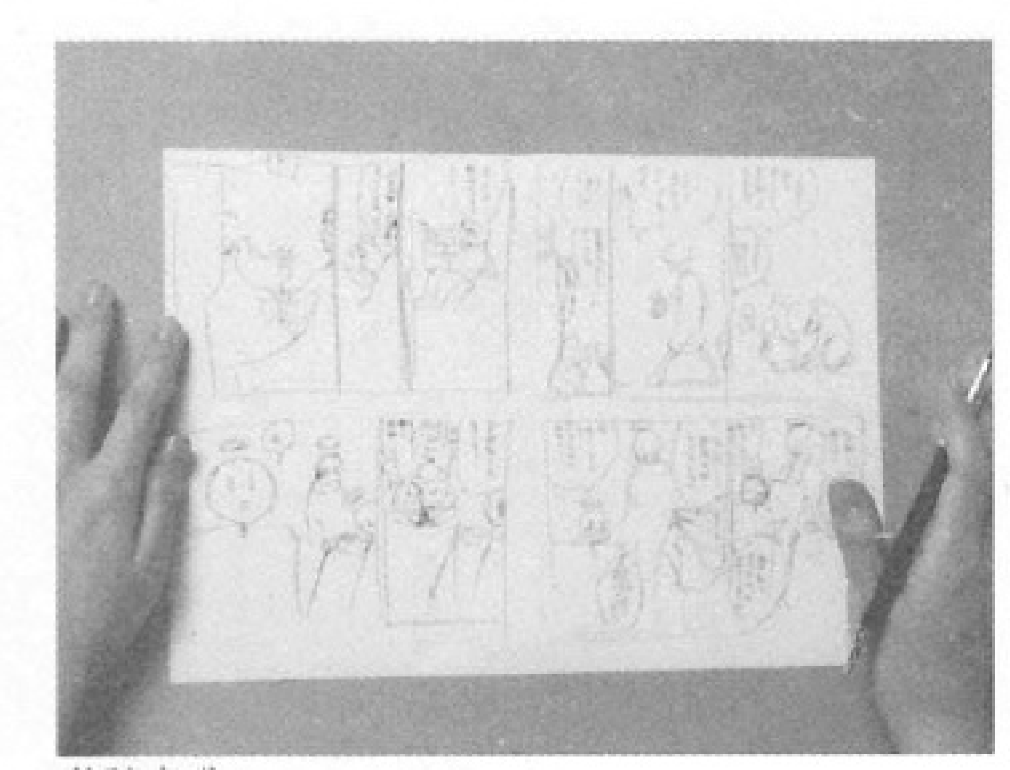
B4的复印纸对折后来画。



上半段。拿着一只啄着什么的鸡，带着眼镜的角色。只画出大轮廓。

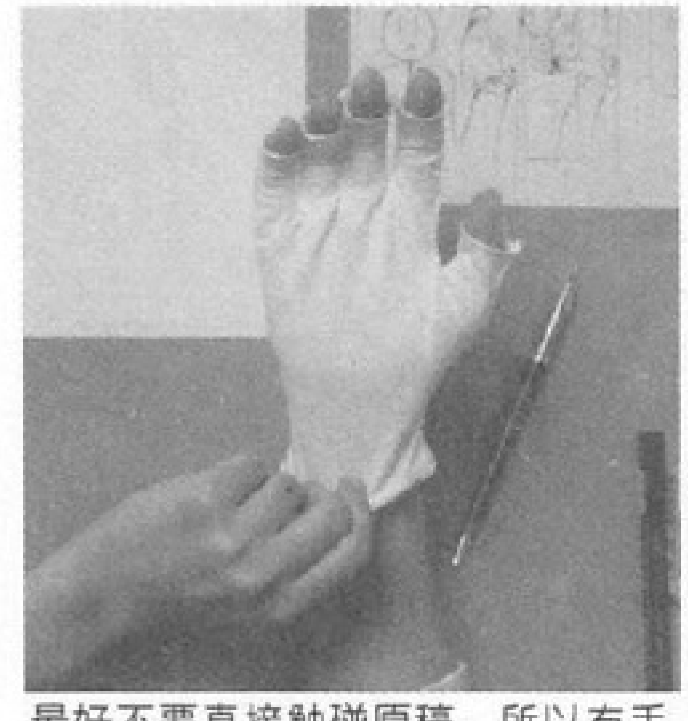


下半段。异世界的机器人角色。以只露出脖子、线条很少的标记图表现。

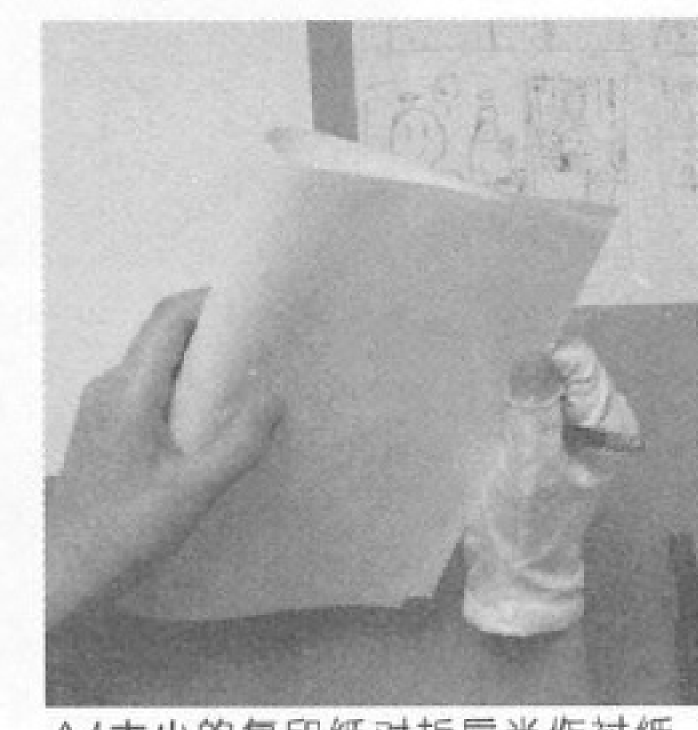


草稿完成

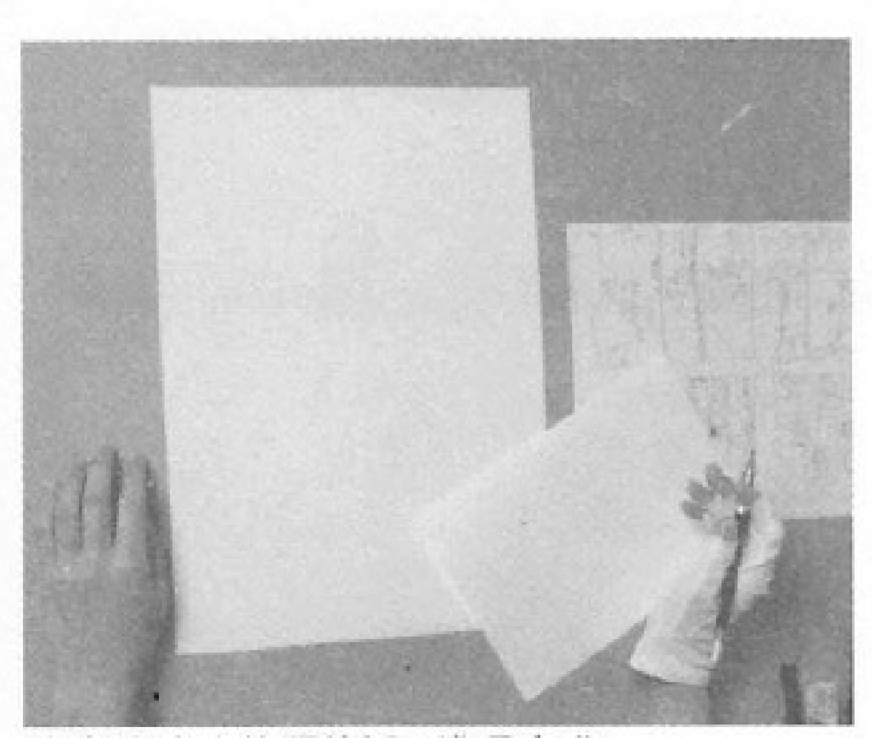
下笔之前的准备工作



最好不要直接触碰原稿，所以右手带上工作用手套。为了方便绘画，手指尖部分被剪掉了。



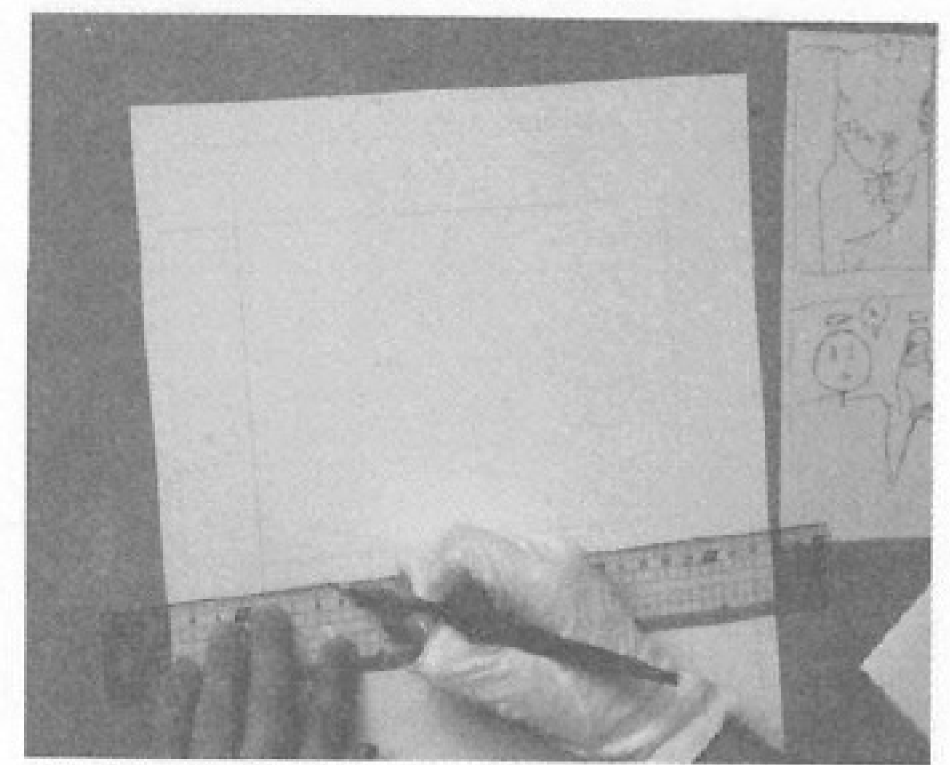
A4大小的复印纸对折后当作衬纸来用。



拿出B4大小的原稿纸，准备完成。

草稿的绘制

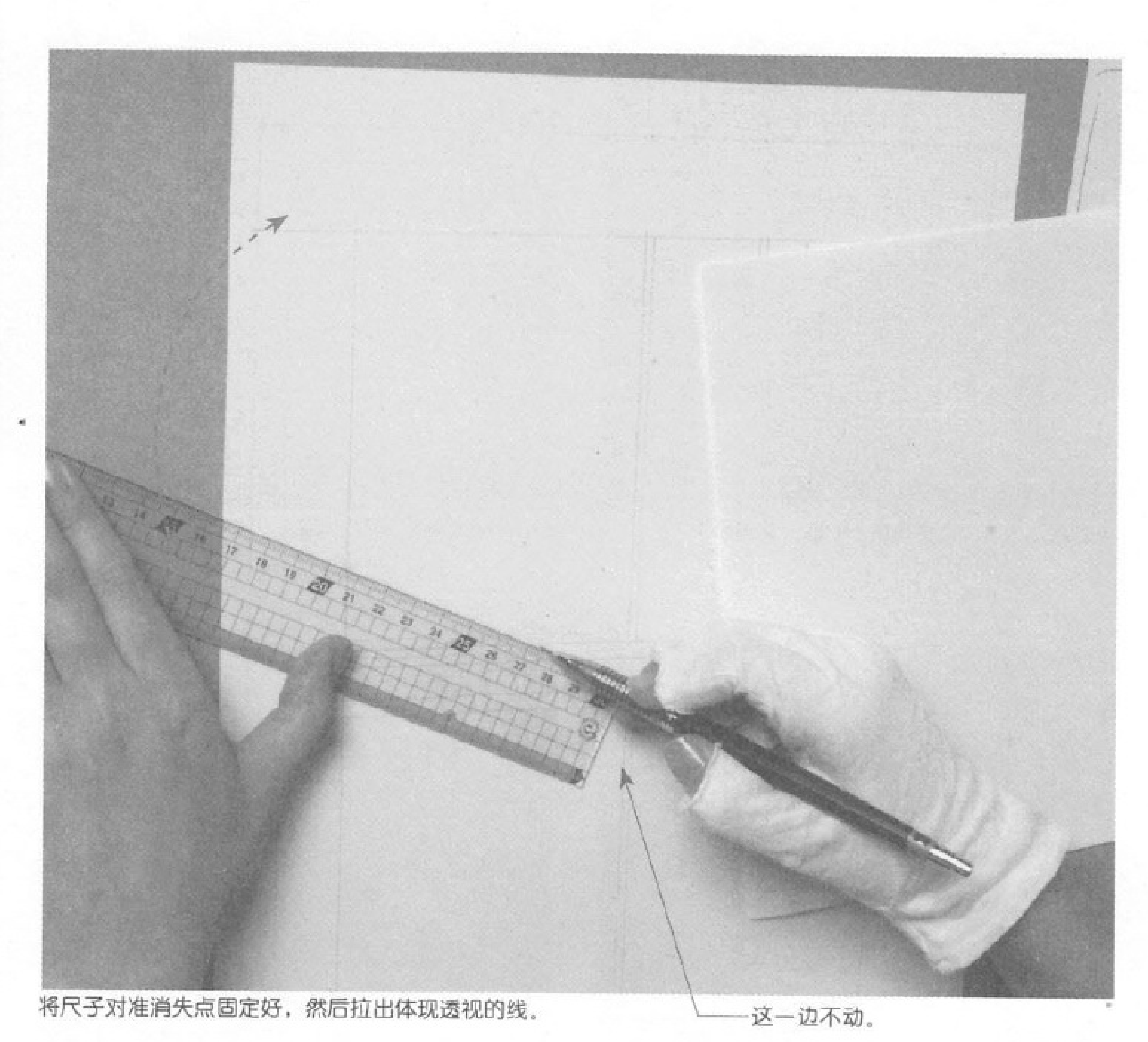
画出框线，找出背景的透视



先画好上下横线然后拉竖线和中间的横线。

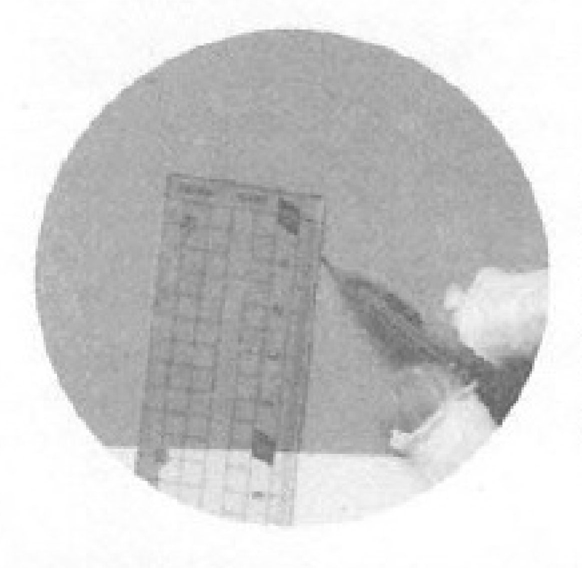


框外确定一点，作为画透视的时候拉斜线的中心点（消失点）。倾斜方向的线都用尺子根据这个点来画。

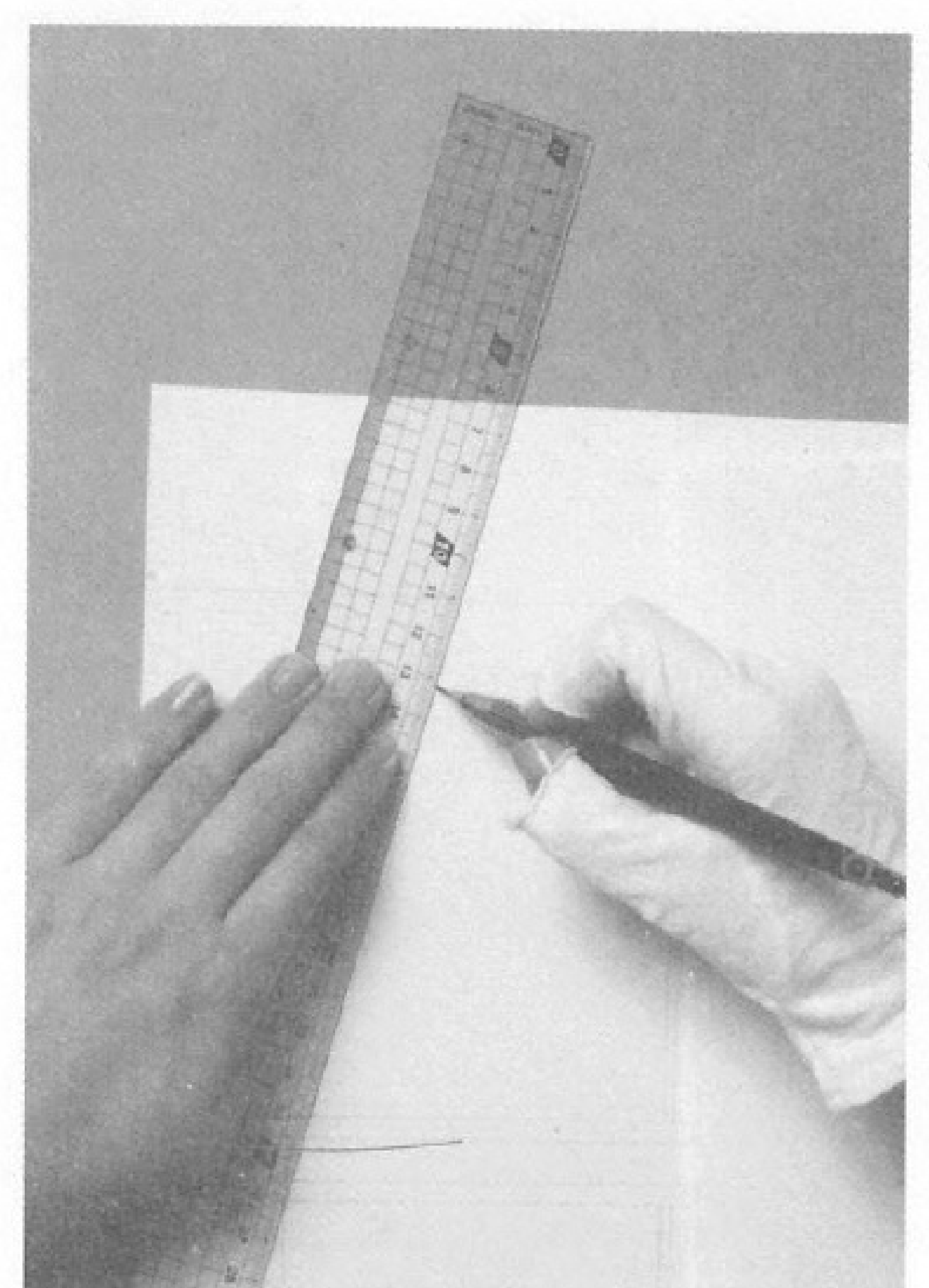


将尺子对准消失点固定好，然后拉出体现透视的线。

这一边不动。



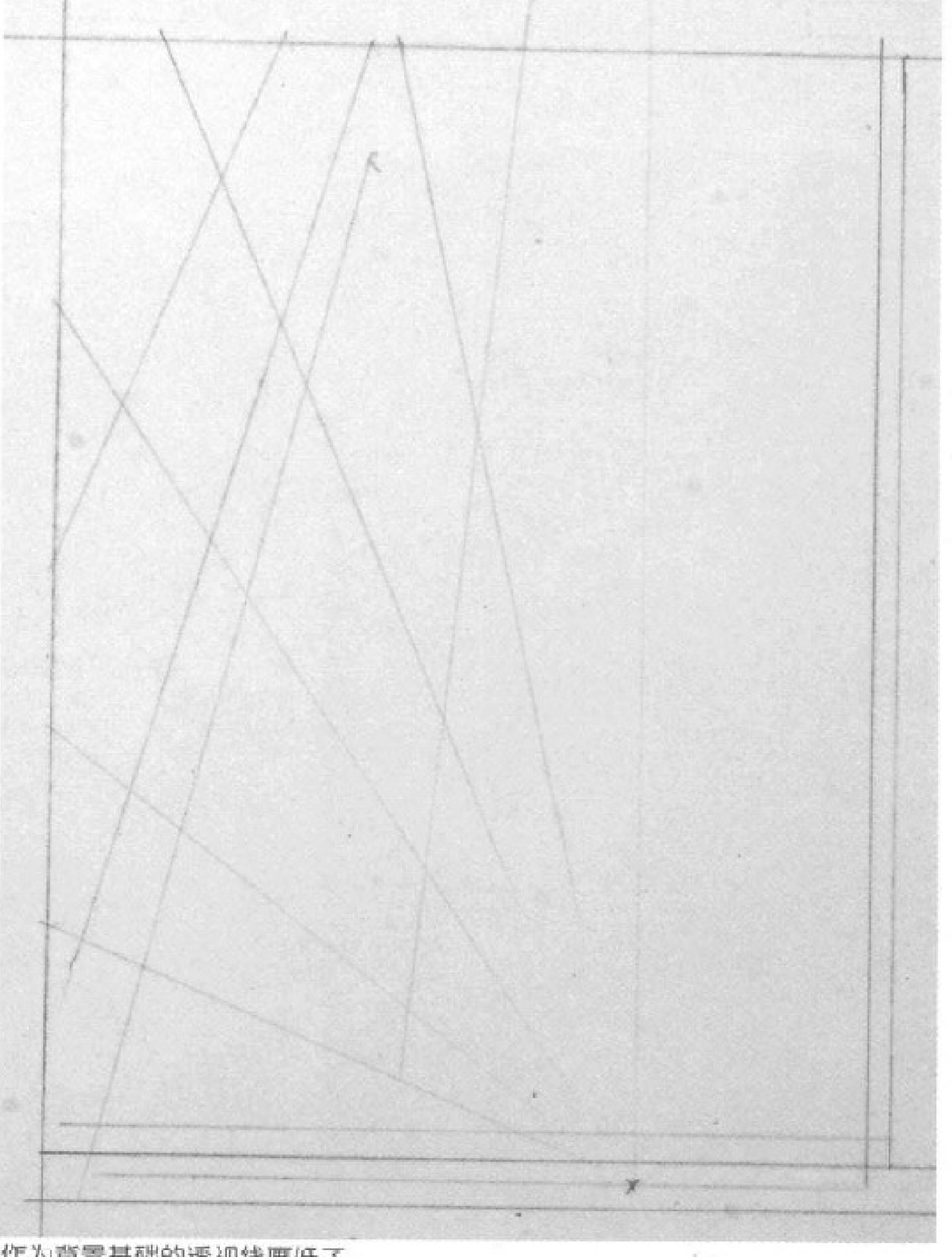
体现高度的上方的线的消失点需要在纸外确定消失点。同样，纵方向线的消失点画的时候要多加注意。



按照完成稿的设想来进行绘制。

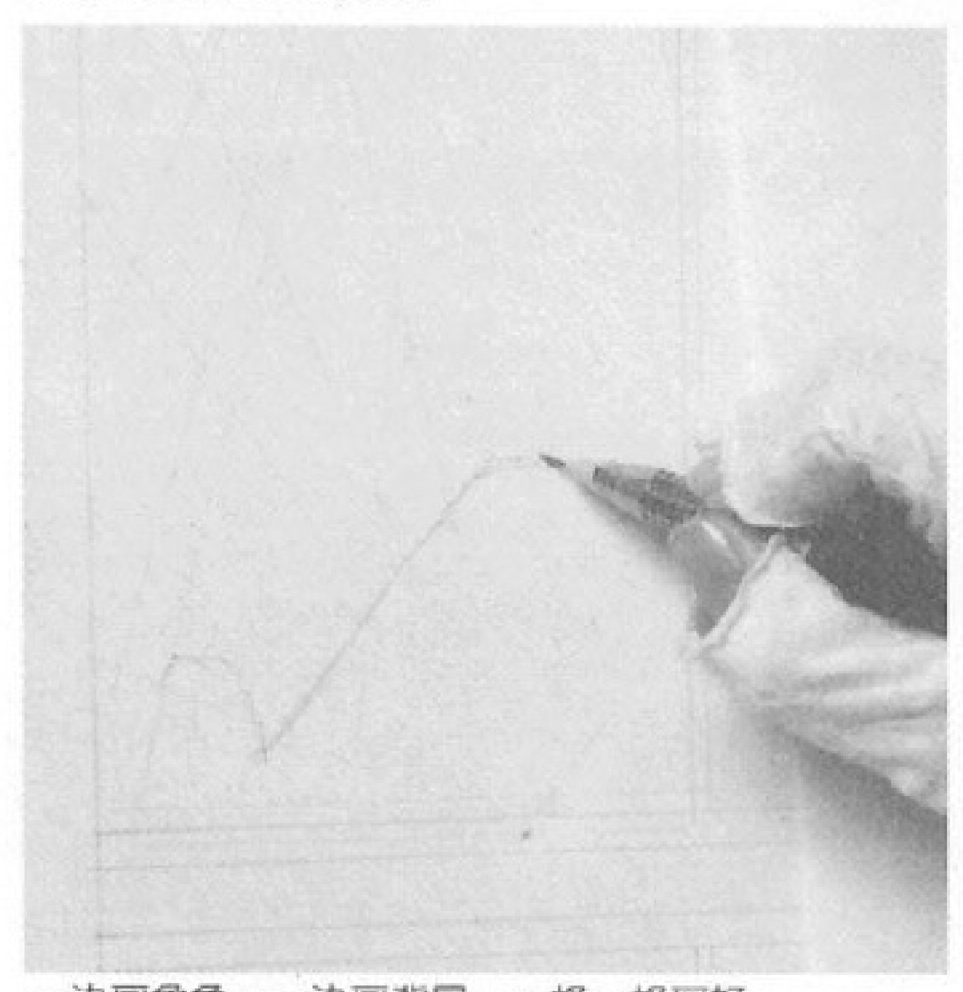


这个格的设计本来是强调高度和深度的。



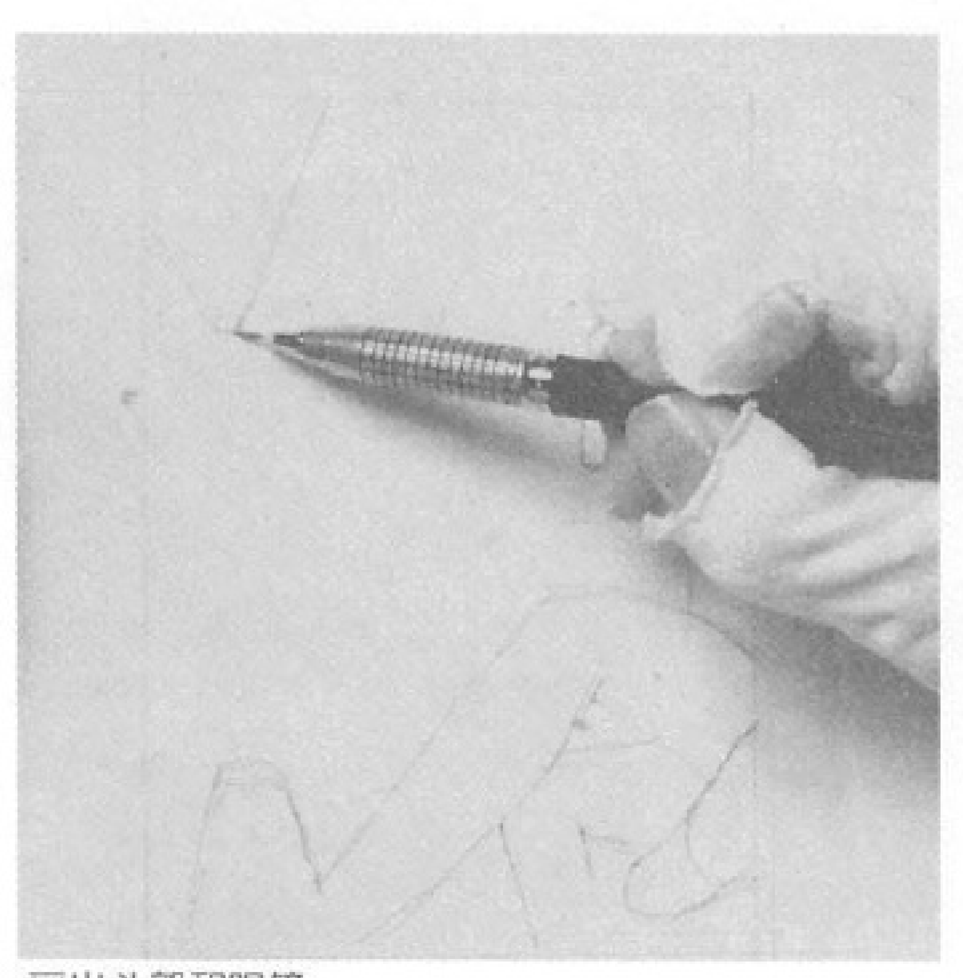
作为背景基础的透视线画好了。

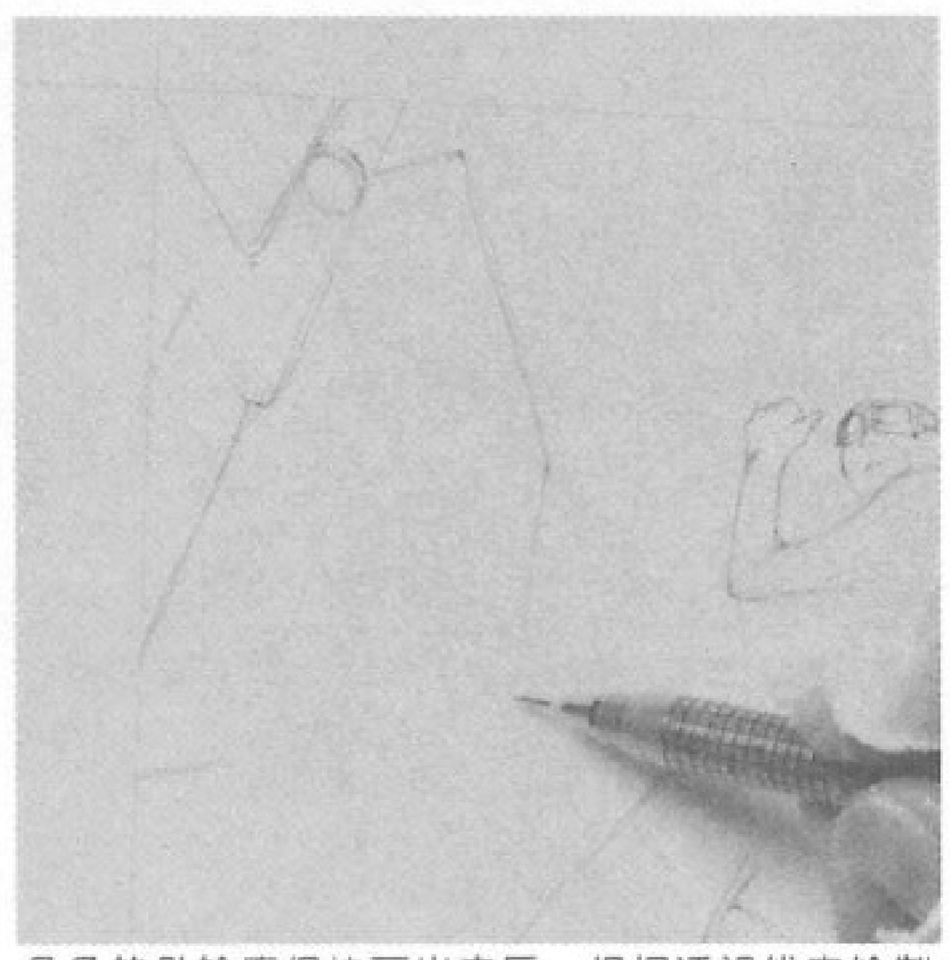
根据透视来画背景

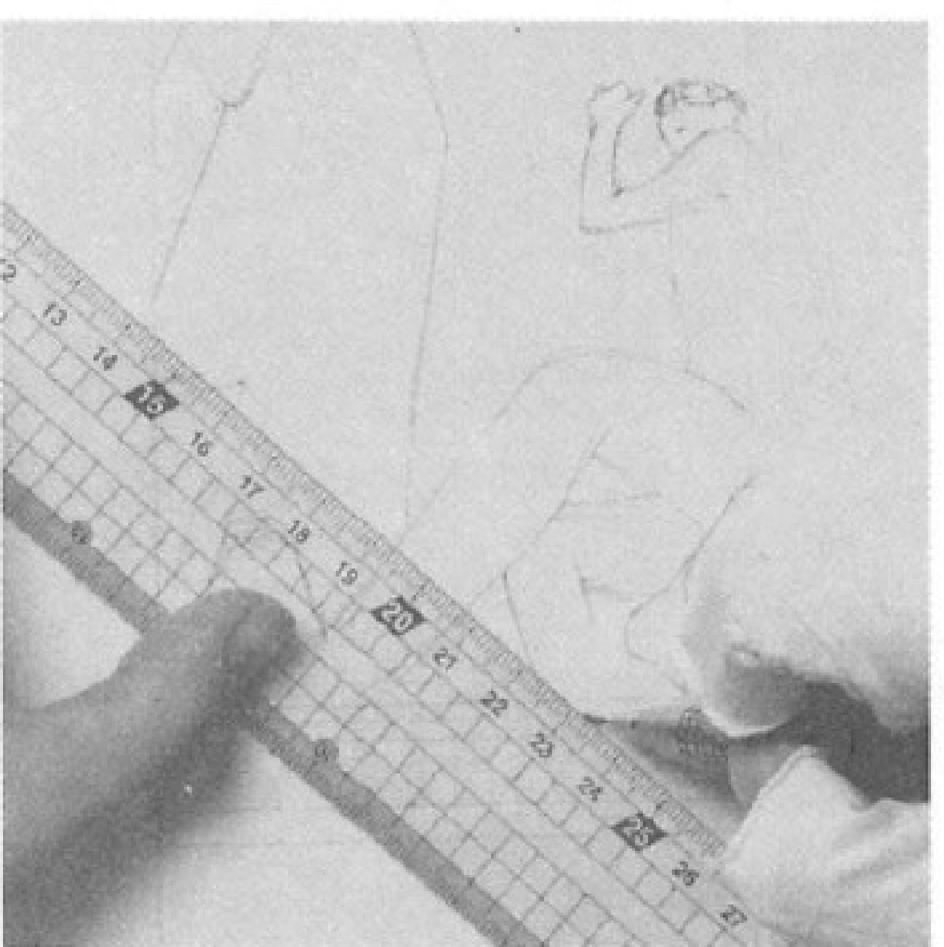

一边画角色，一边画背景，一格一格画好。

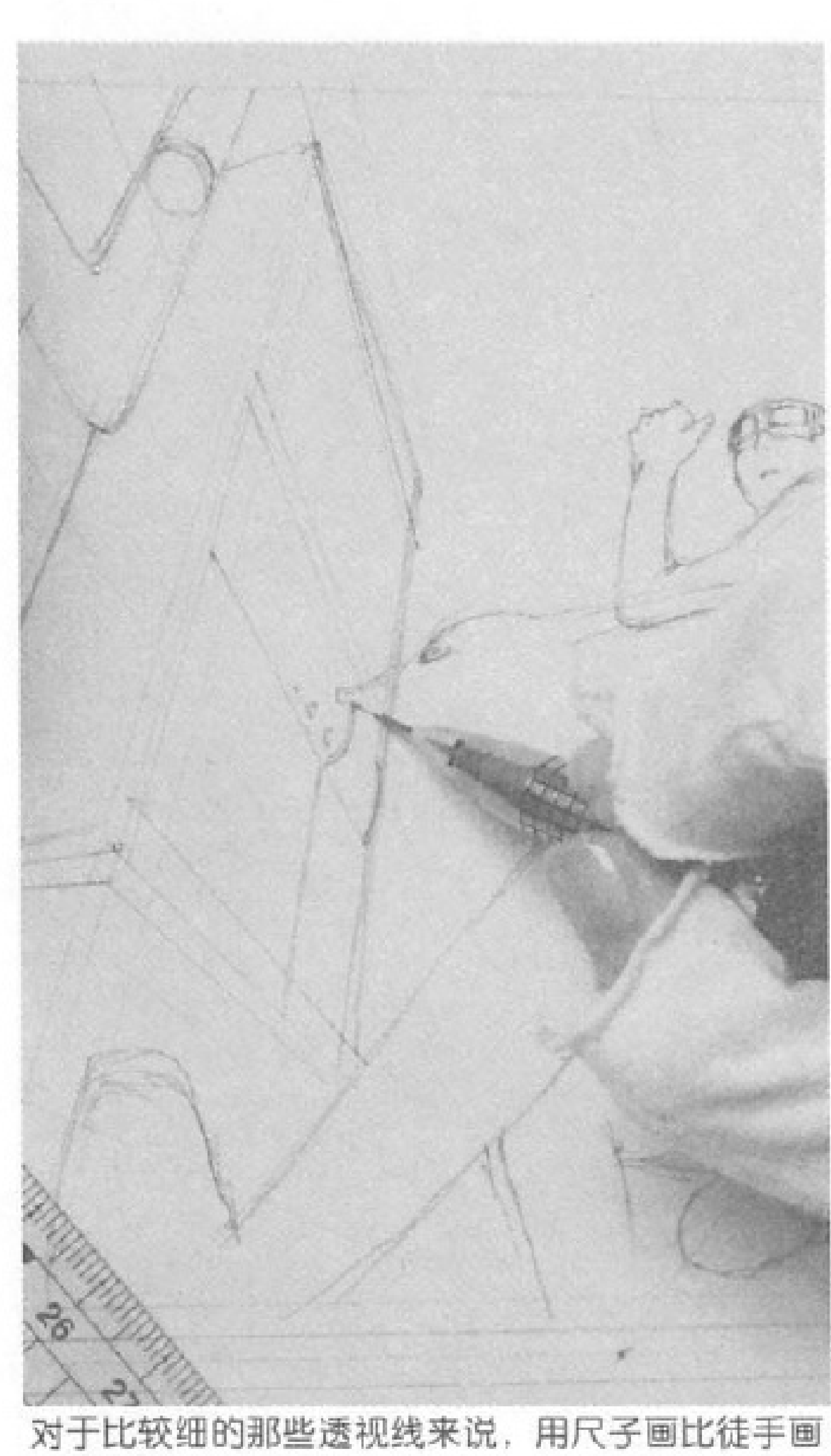

也不画轮廓就从腿开始画起。

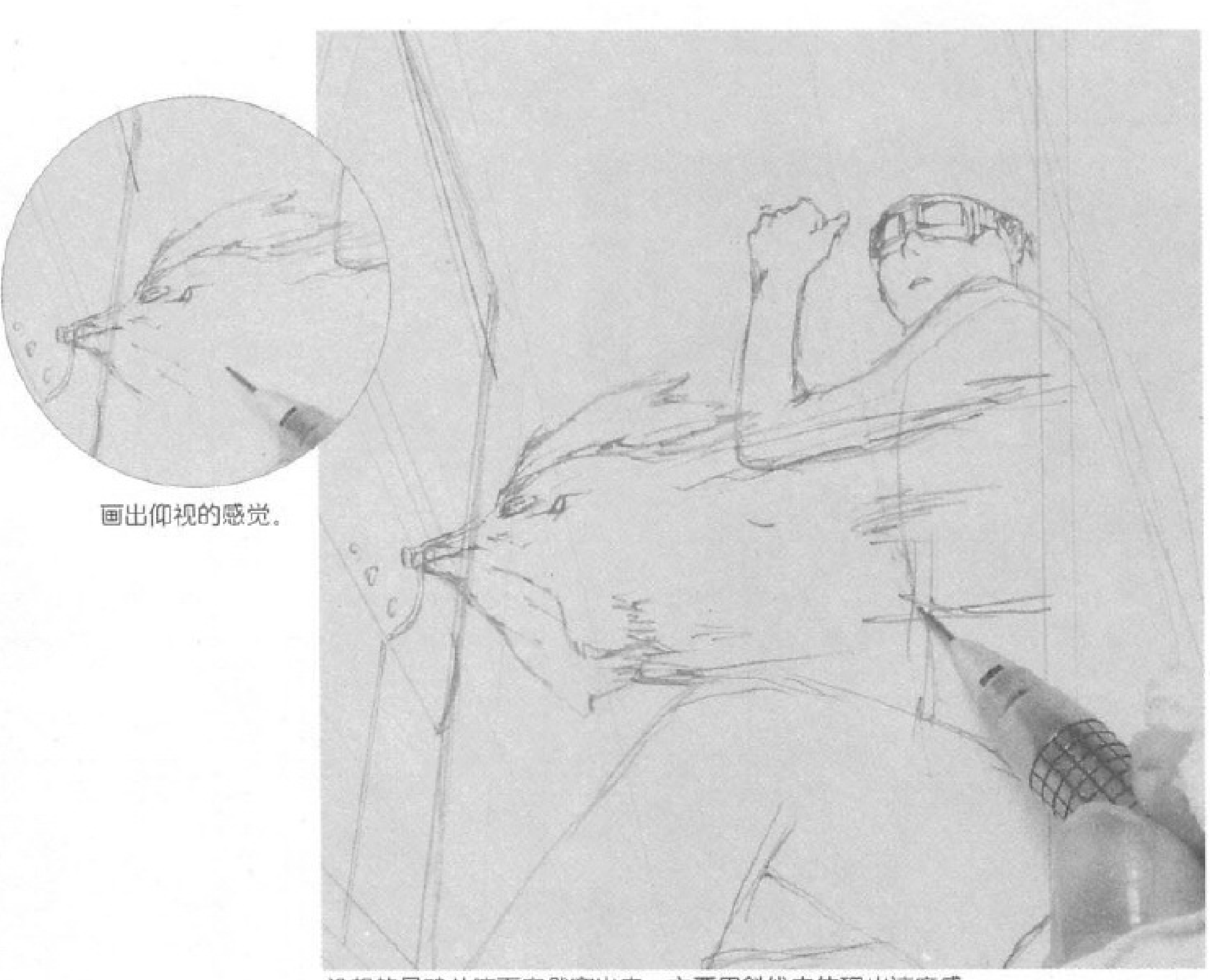

因为设想的是仰角的构图，所以以腿的尺寸为基准来画身体。


画出头部和眼镜。


角色的外轮廓很快画出来后，根据透视线来绘制背景。

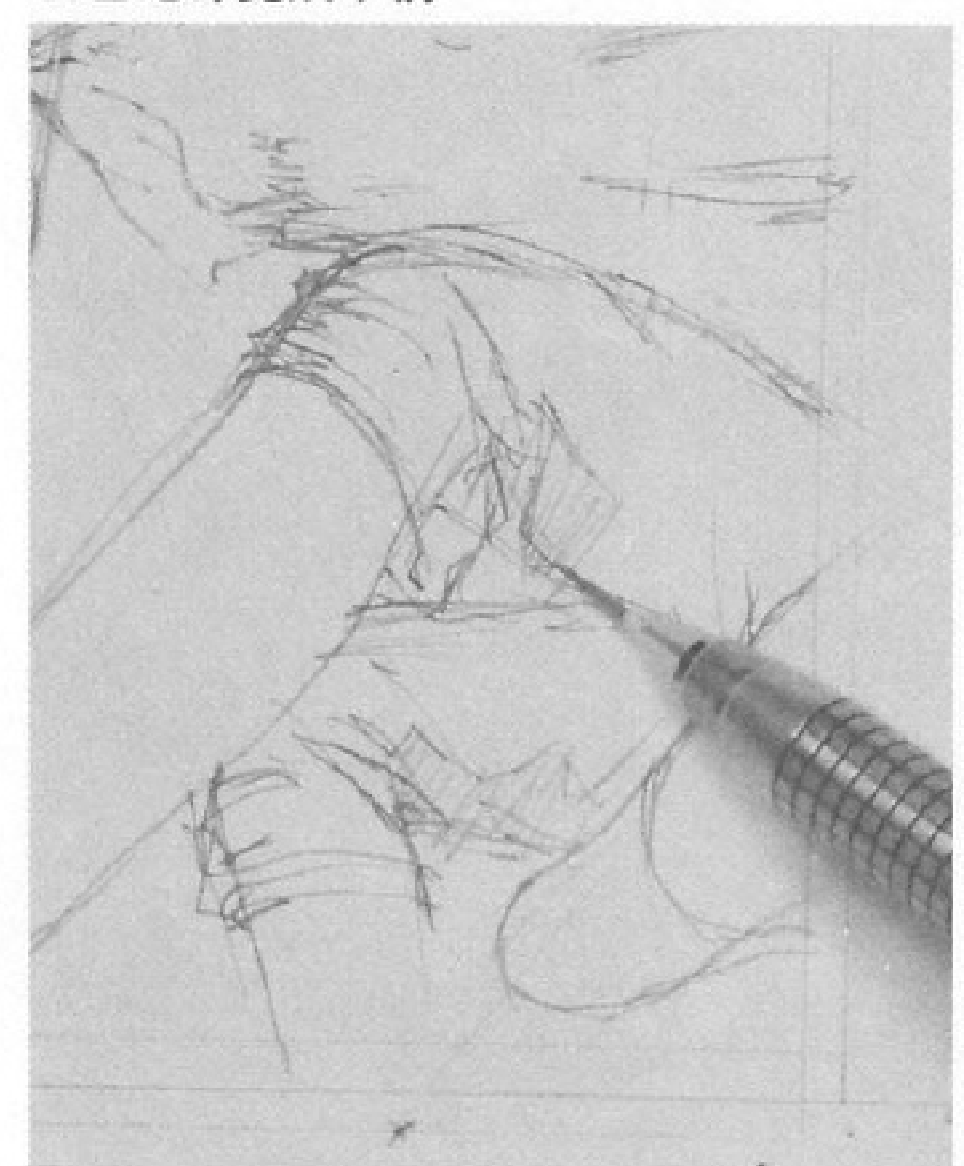

轻轻画出比较浅的线条，自动铅笔握得靠后些，拉出形来。

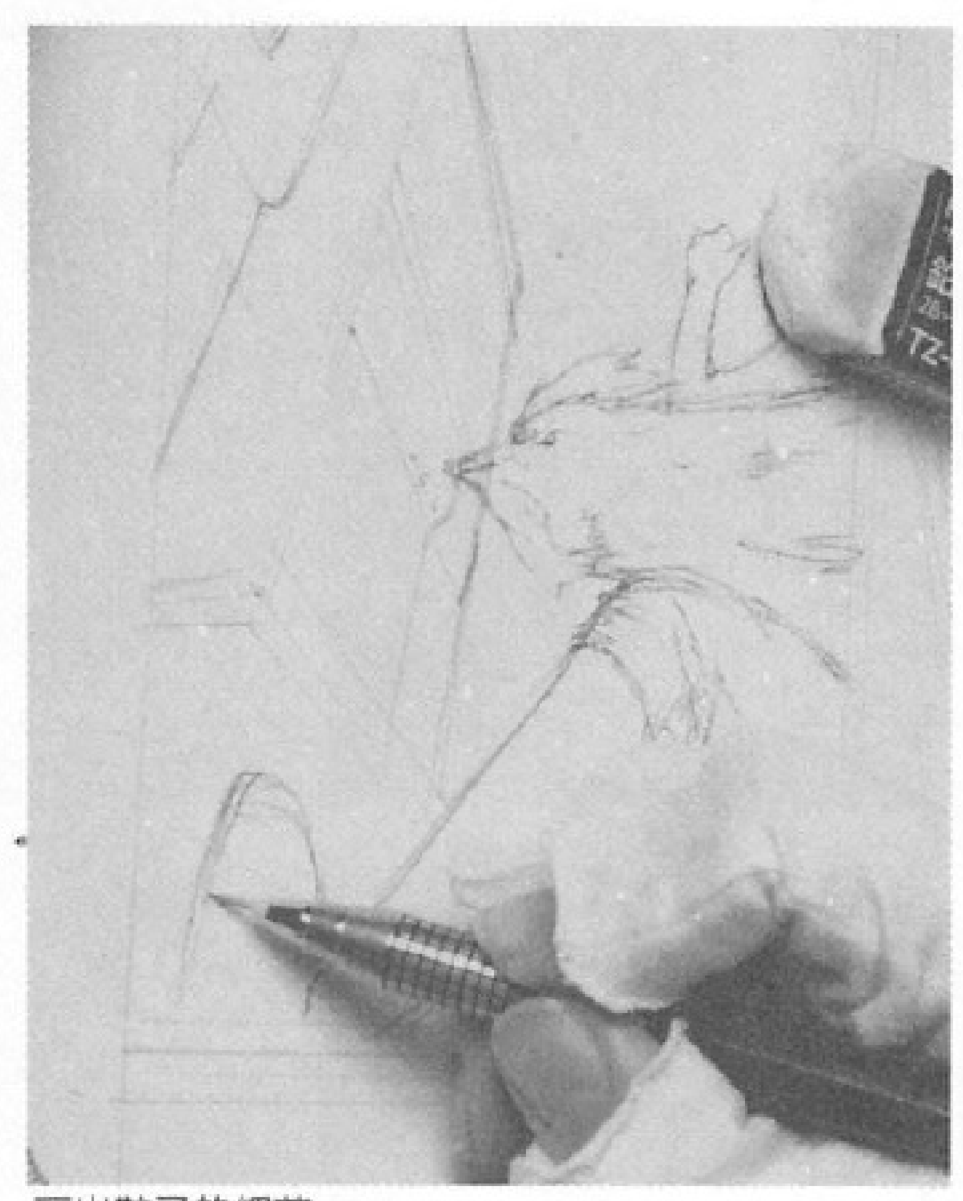

对于比较细的那些透视线来说，用尺子画比徒手画更轻松。

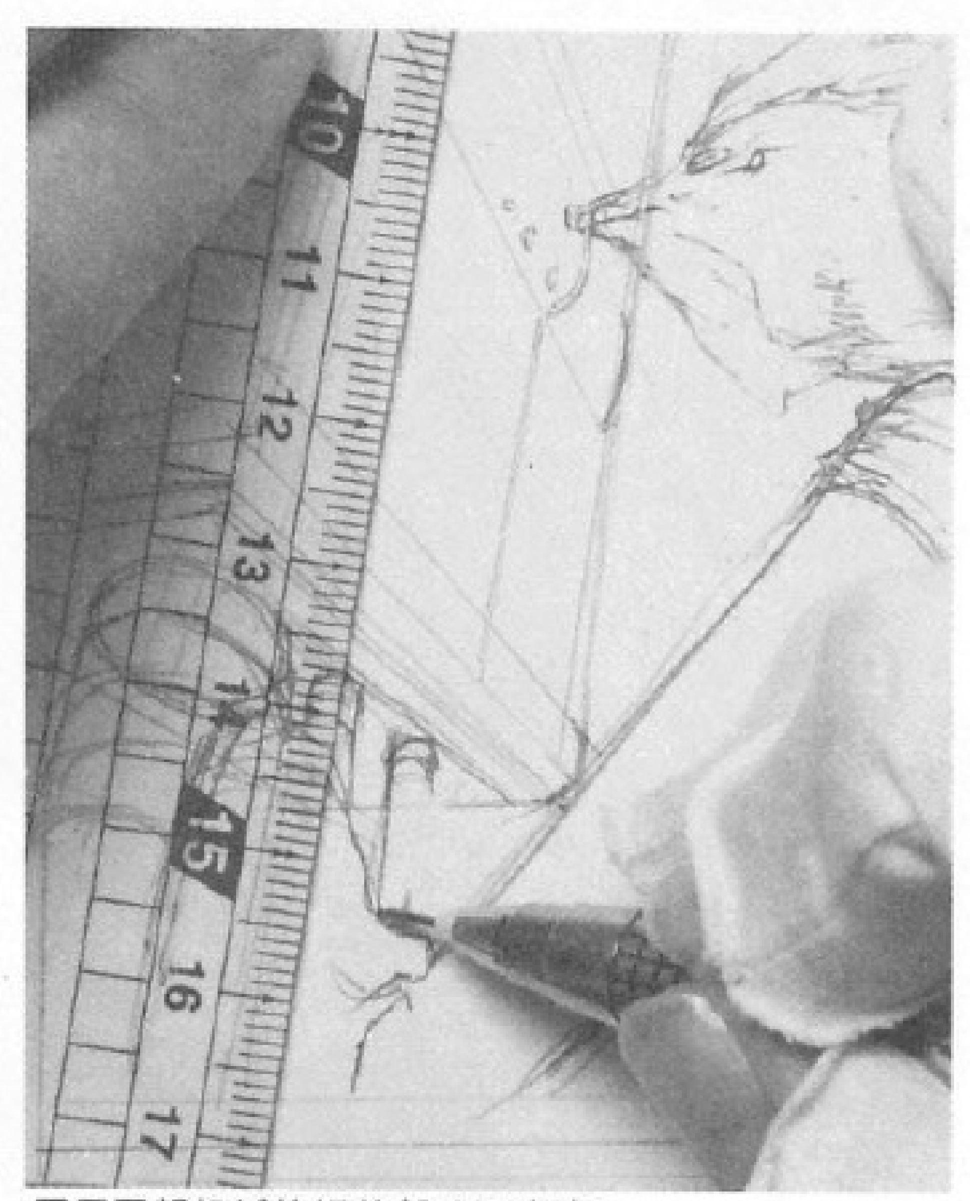

画出仰视的感觉。

设想的是鸡从腋下突然窜出来，主要用斜线来体现出速度感。

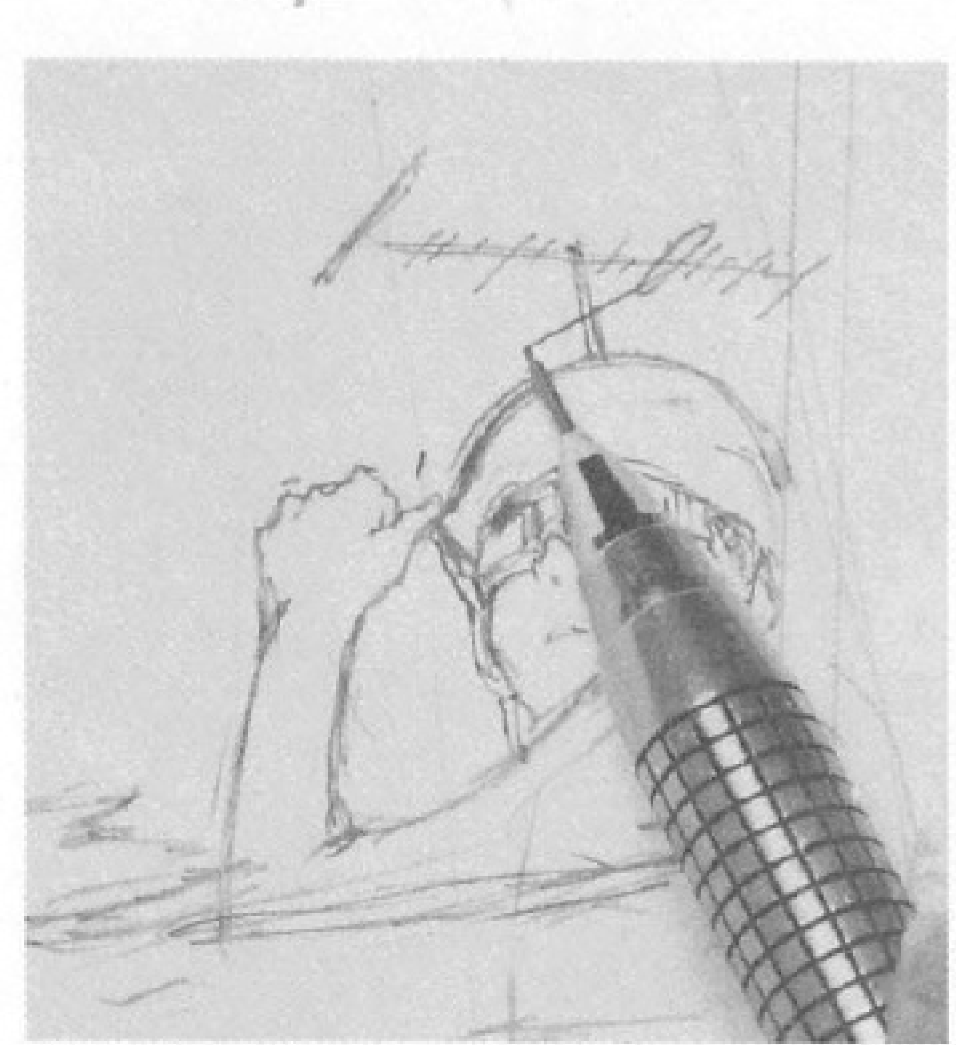
画出细部完成草稿


画出衣服的褶皱和阴影。因为还不是明确的形，所以自动铅笔还是拿得靠后一些。


画出鞋子的细节。


用尺子将机械的细节部分画出来。


画出头部，画上头盔。

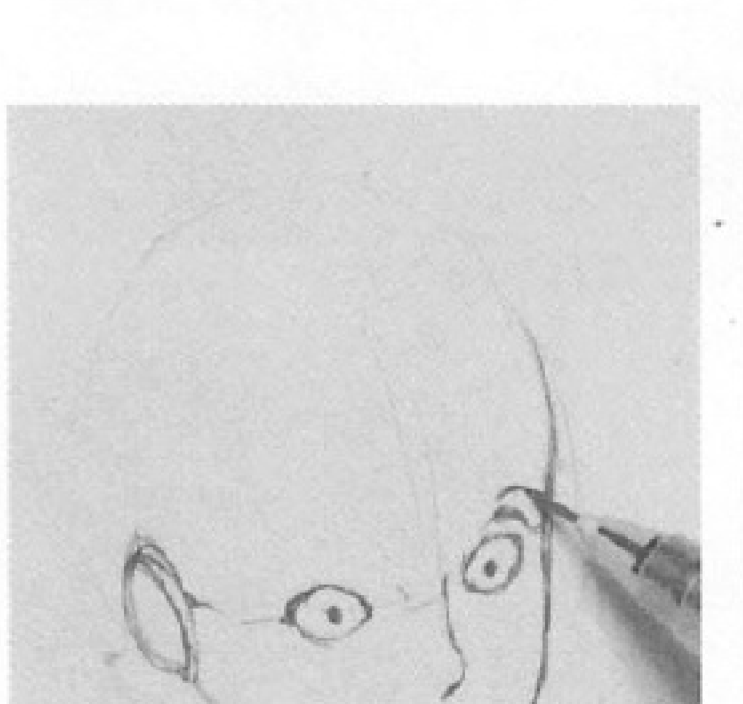

画上天线，就完成了。

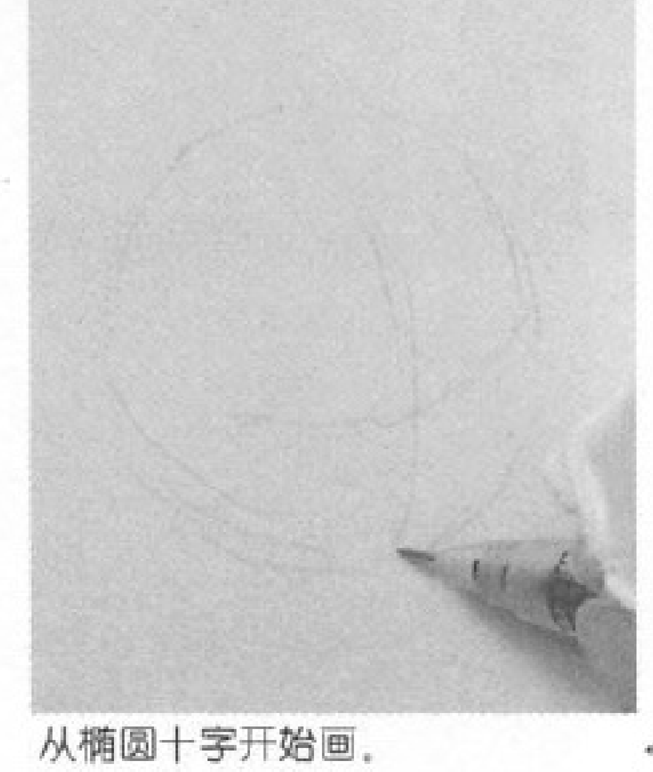

上半段格子的草稿就完成了。

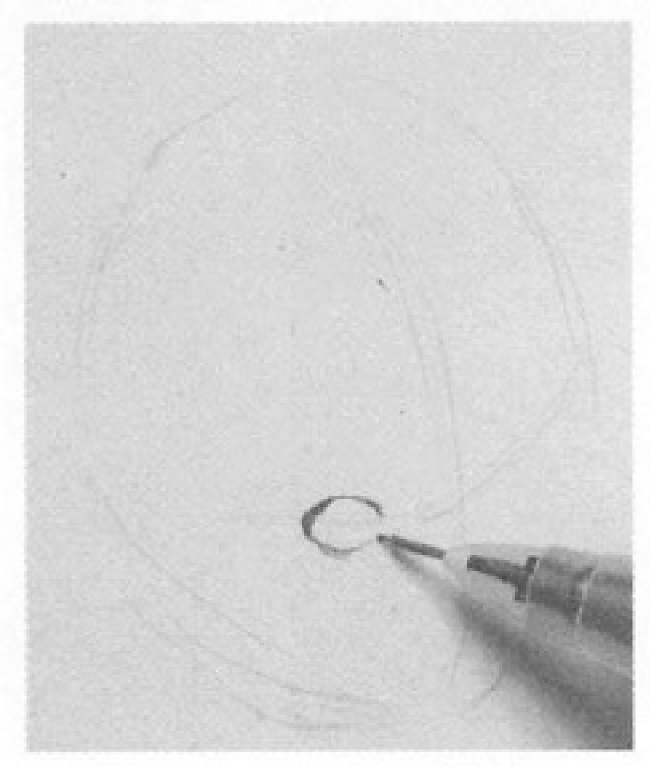
这个X的标记就是画透视线用的消失点。

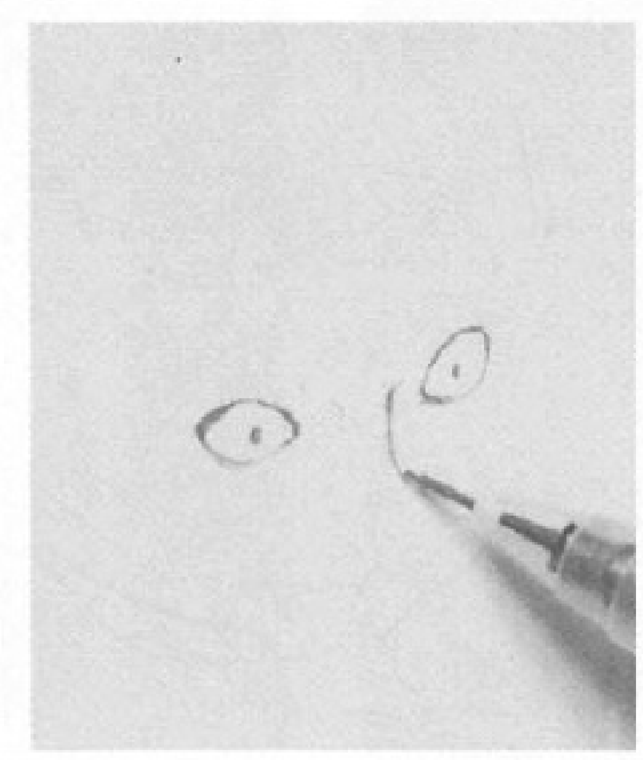
下半段草稿的绘制


构图稿的脸

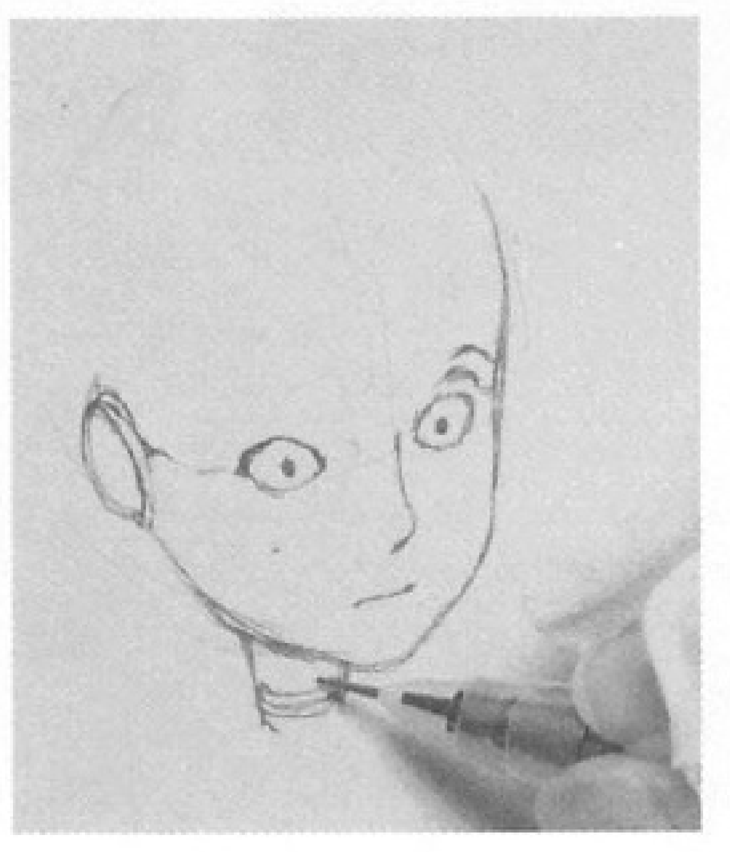

角色设计

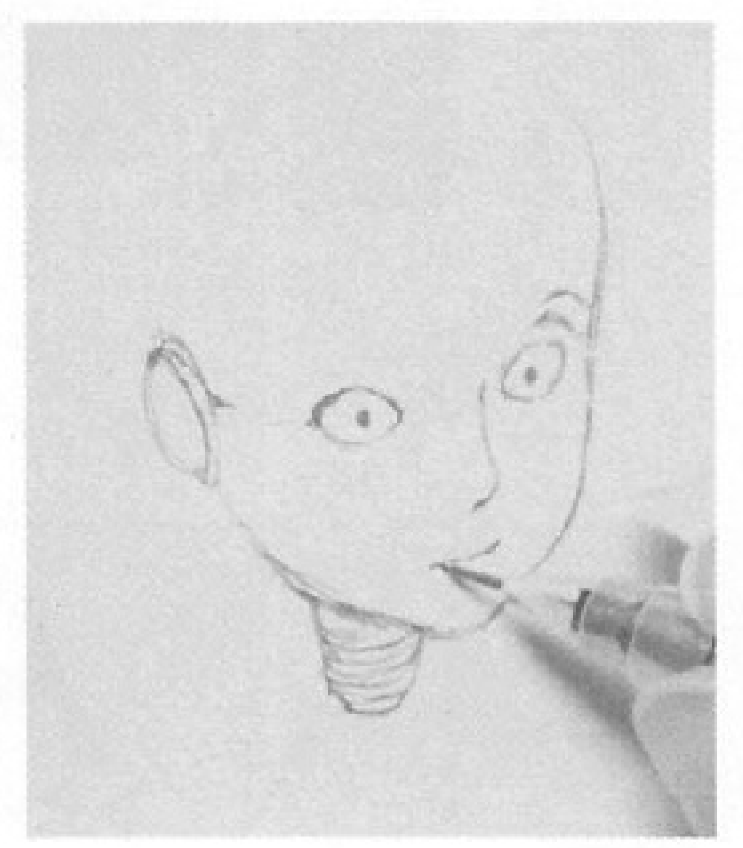

从椭圆十字开始画。

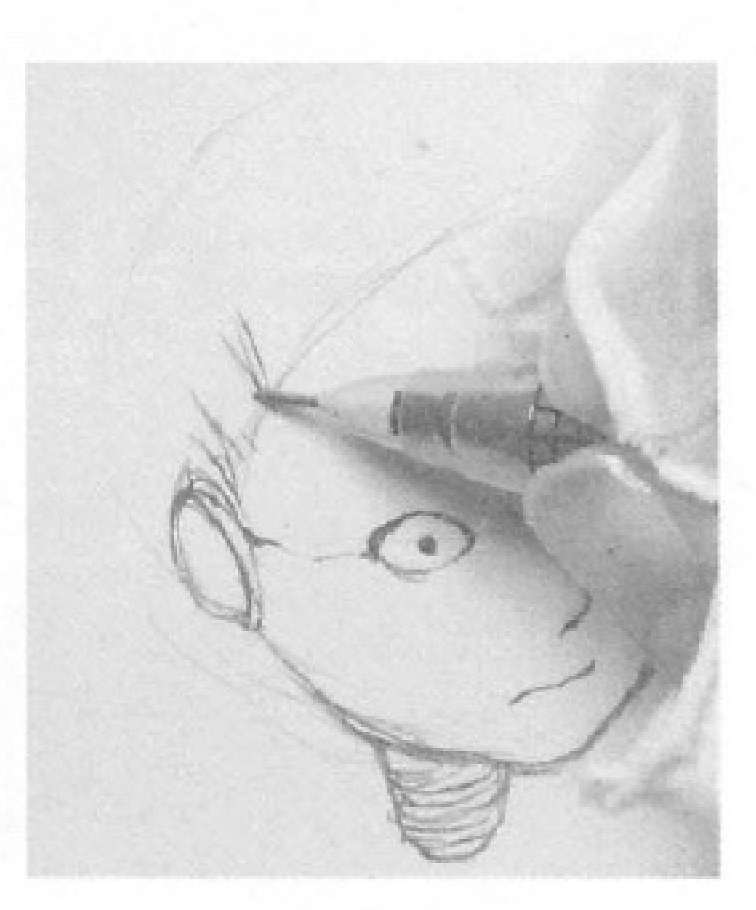




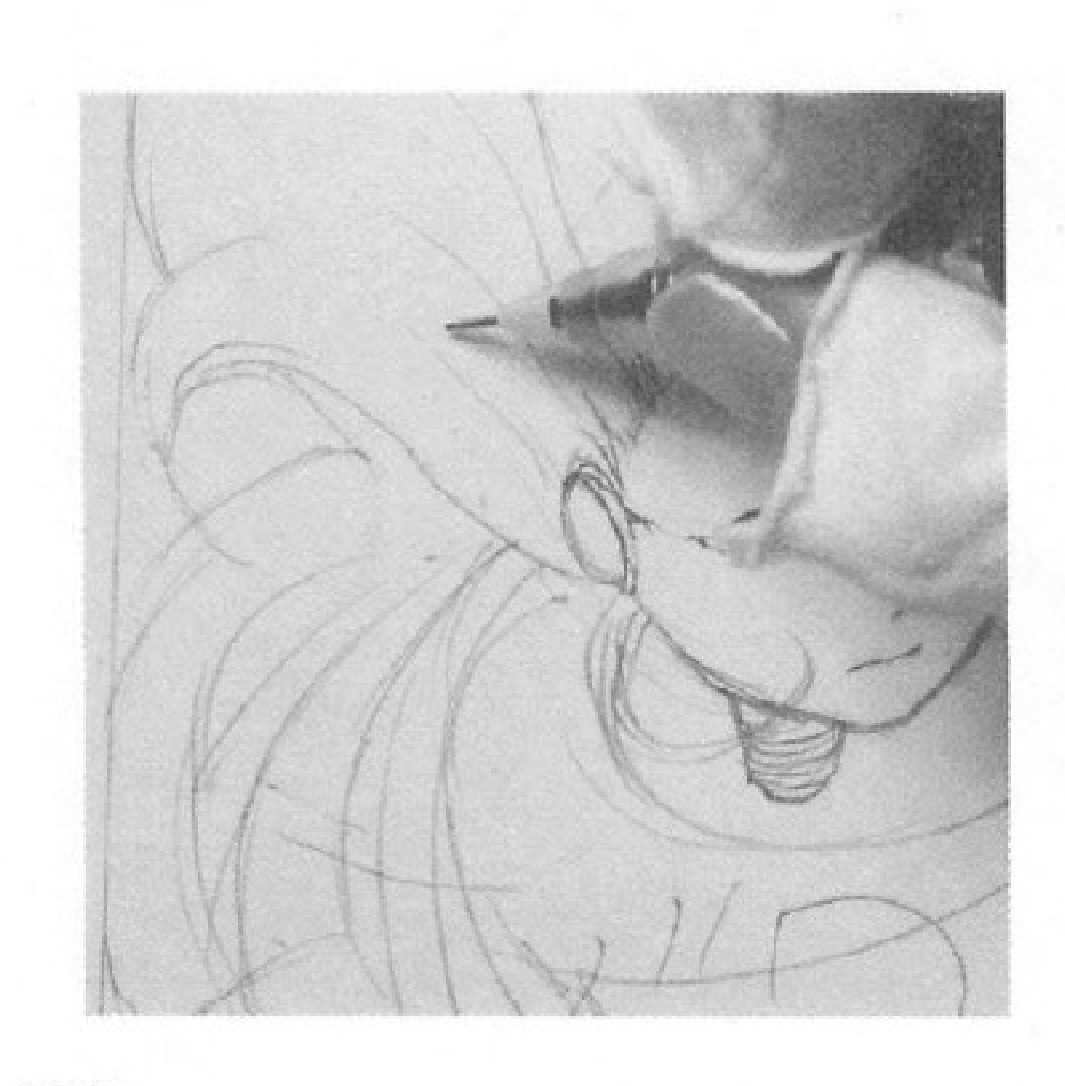




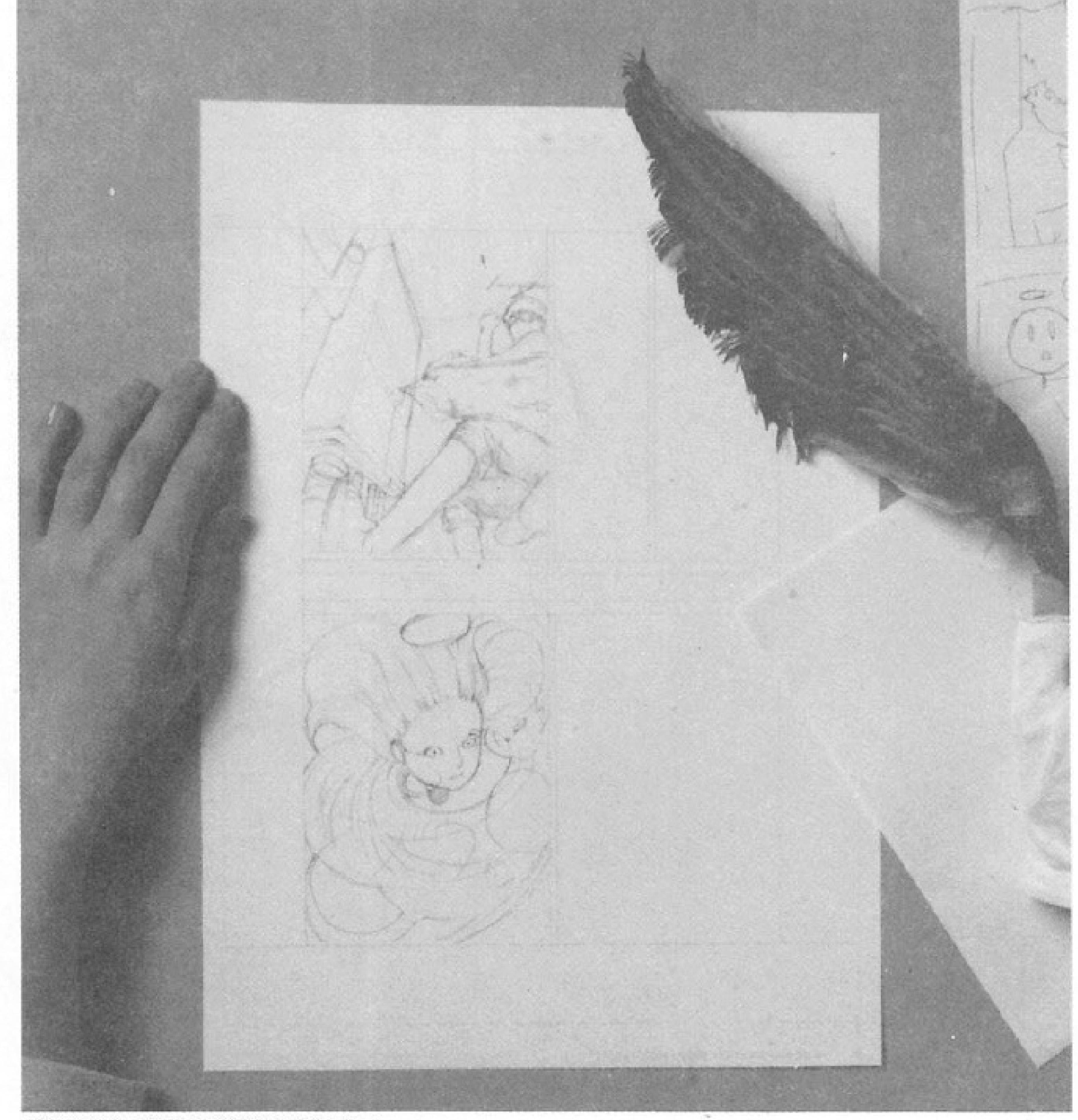





画出头上的圈，然后画出面部附近的头发。



草稿完成


橡皮的碎屑用羽毛掸弹掉就完成了。

下半段格子的草稿完成了。





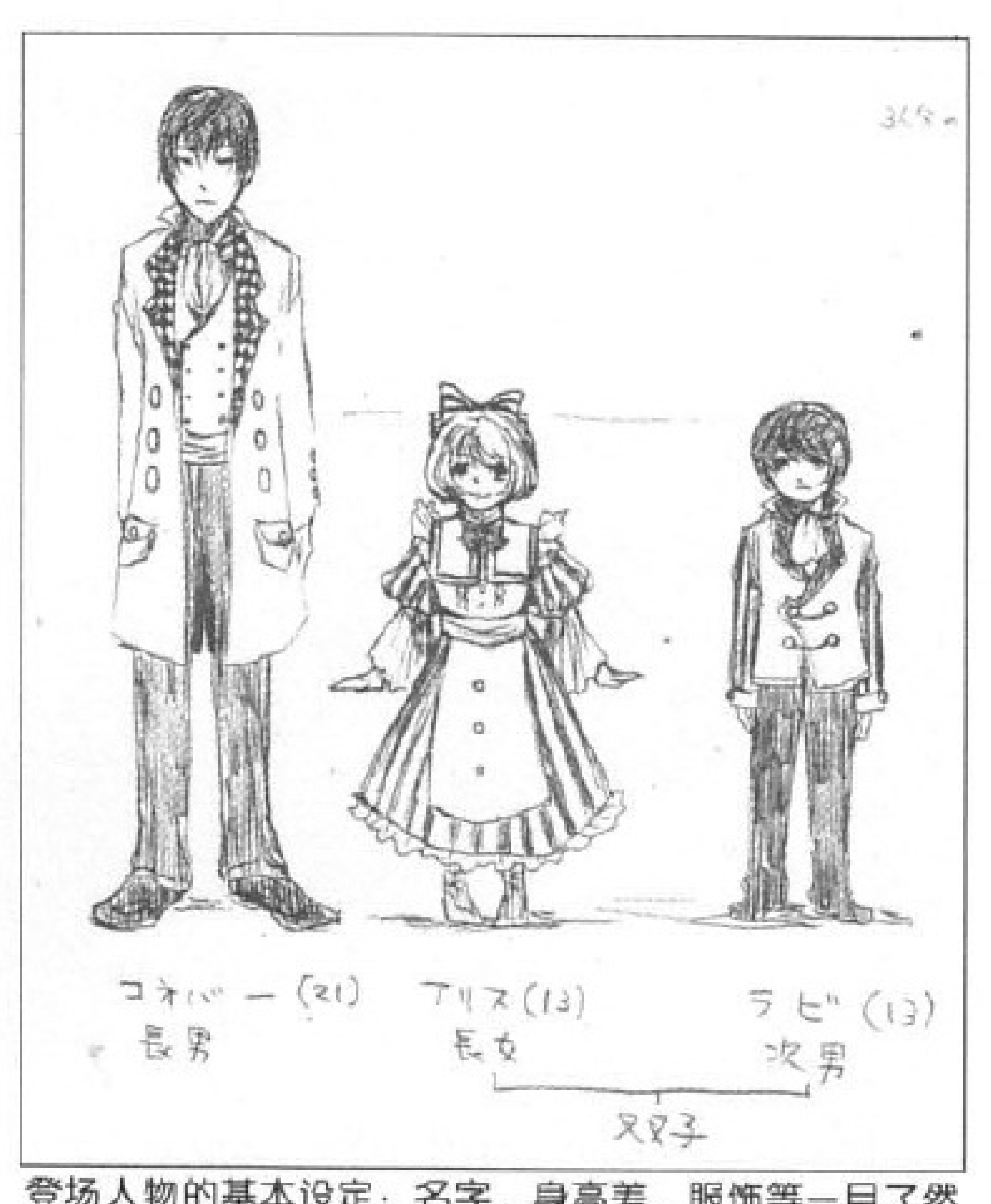
对比构图稿和完成的原稿，最后的原稿画面更加有冲击力和效果。不能把构图稿画完了就什么都不想地照着画，要在画的过程中尽量追求更好的效果。

漫画制作的实战

让我们来看看角色设计、设定、构图等整个实际漫画绘制的过程。

以西洋建筑为舞台的温馨故事

制作：野泽晃也



登场人物的基本设定：名字、身高差、服饰等一目了然的设计稿。



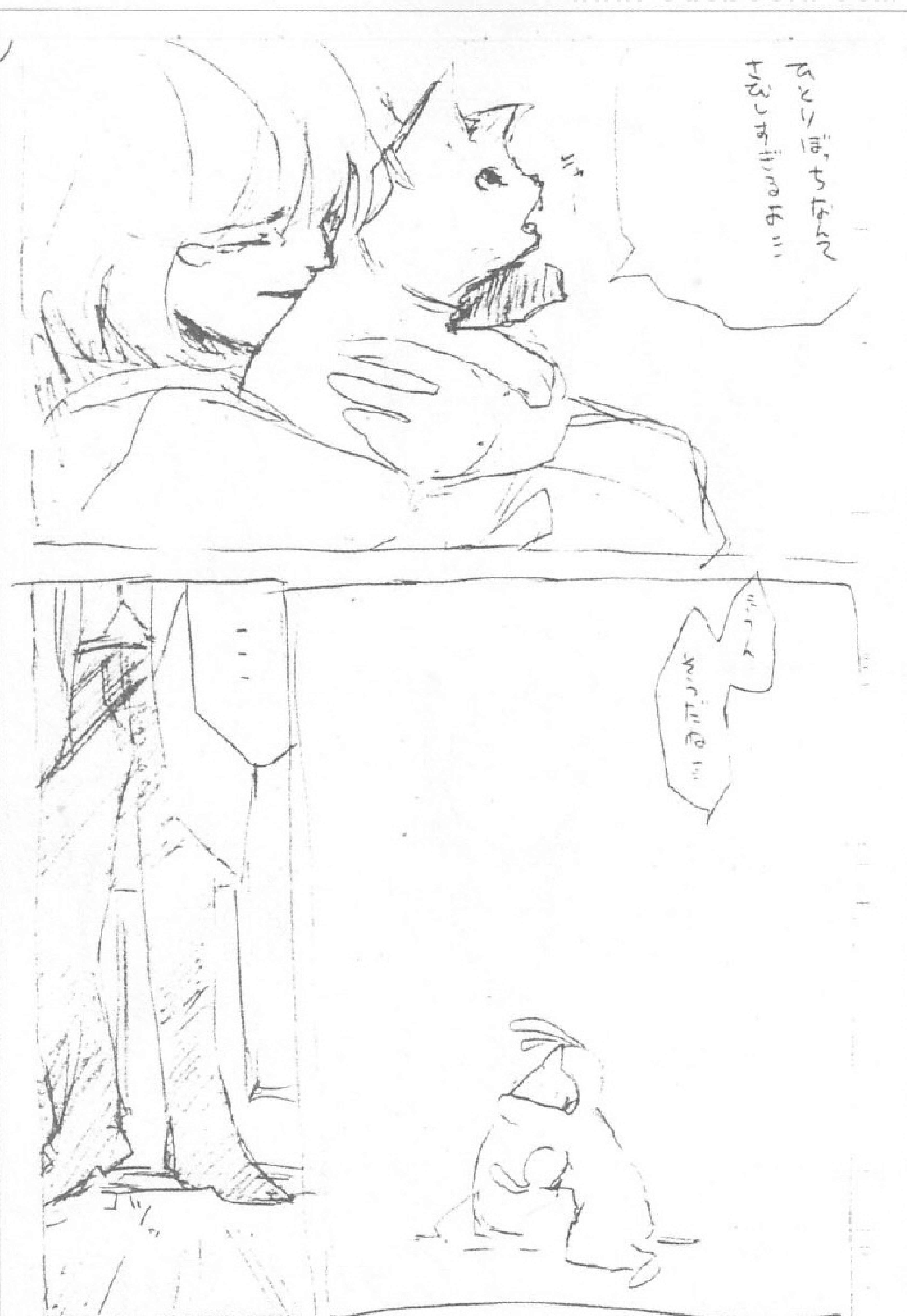
主人公的角色设定

初期的形象设计

キャラシート
アリス表情集

构图稿不画背景。最后背景是幻想的效果还是画成室内来表现角色心情，这些都在绘画过程中慢慢考虑。

最终这个漫画的标题是家族、家庭这些主题，所以考虑还是应该表现出家这个概念才能更好地向读者传达主题思想，所以最后画成了这样。



构图稿



完成的原稿



提纲：故事发展的大纲

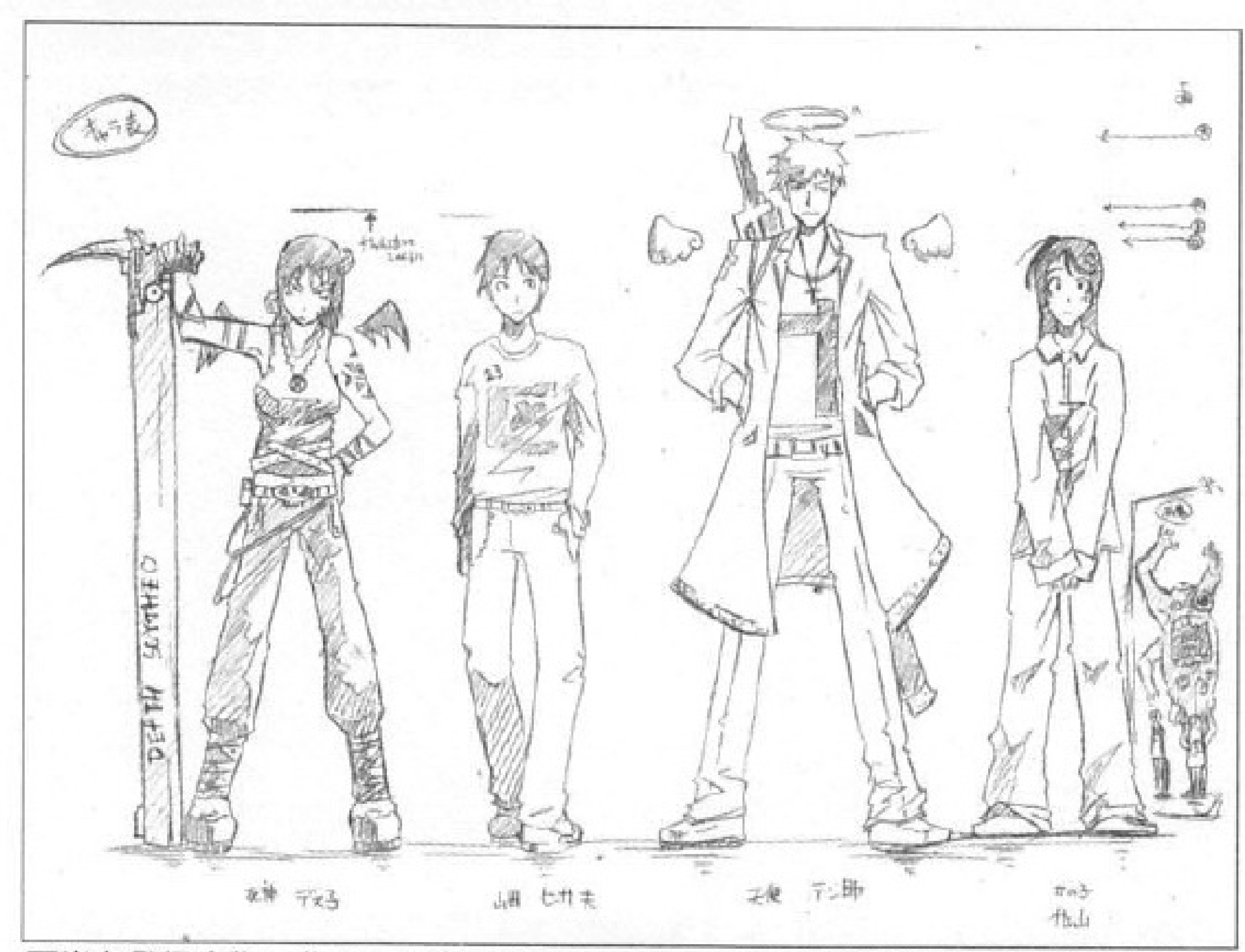


配角的习作



故事中登场的猛犬的习作

异世界人物的活跃动作剧 制作：加藤圣



不光有登场人物一览图，名字、身高差、服装、站姿还能反映出这个角色的性格，这样画出每个角色的差别，可以更容易地抓住角色的形象。



主人公的设定。将作品中那些不直接表现出来的隐藏的设定也包括在内一起考虑，这样可以让角色和故事更有深度。

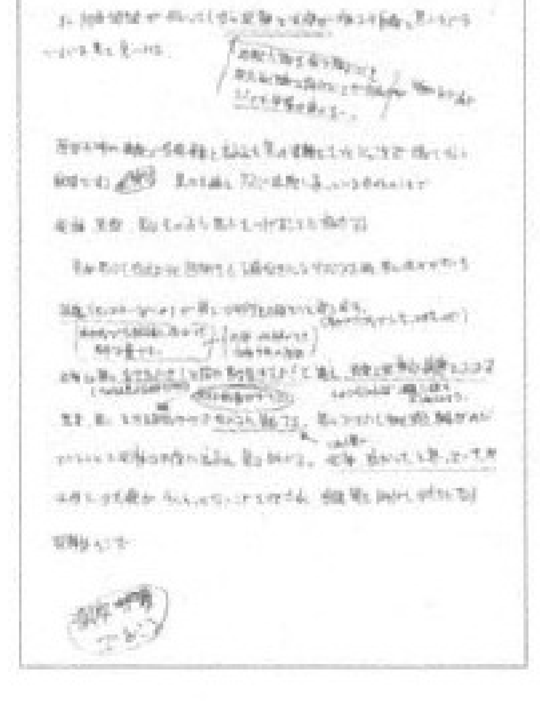
表情习作

动态・姿势的习作

构图稿

需要展示的场景在画构图稿的时候本来是这么小的。进入绘制阶段后，构成变成了对开，完成的原稿比之前设想的更加有魄力。


完成原稿



提纲 · 故事进行的大纲



配角的设定。同时制作出简单地赋予角色性格的大纲。

带着意图绘制草稿并着色

用颜色的对比来体现质感从而增强角色存在感是一个关键。作为光的颜色要意识到光色和光源来进行着色。

以逆光为主题进行着色

逆光的色彩对比能够在多大程度上提高角色的存在感呢？
让我们学习如何在注意光源和质感的前提下来着色吧。



光源的设定



受到光源1照射的同时，背后还有光源2发光（逆光状态）这样的设定。

指定阴影





身体和头发的着色

首先设想是在普通的室内，确定光源，给角色画上阴影。


画出肤色，根据光源的位置画出阴影。


区分出浓淡（颜色深浅），给头发着色。


人体的基本形是圆筒形的集合。所以为了体现出立体感，颜色的分界线要注意画成曲线来处理。

白色的裙子画上蓝色的阴影

蓝色系的颜色是黄色的补色。确定光色是黄色然后决定阴影的颜色。



给衣服画出阴影。衣服的褶皱形状、位置都要考虑好然后再画。



为了体现出衣服的材质，要通过颜色的变化来体现褶皱的阴影。
※改变颜色——同样色系的颜色，但浓淡会有少许的变化。


身体的线条因为逆光而有少许透了出来，用比较重的阴影来表现这一点。

进一步改变颜色，画出裙子内面的阴影。


胸部下方阴影的界限在哪部分，还有光的反射部分也画出来。根据光源色的不同，颜色会发生变化。这里设定是黄色的光源。

给细部着色，画出逆光


给细部进行着色。围脖部分的颜色画出来。


将逆光的光源画出来，是略带黄色的白色光。


用放射状白色强调出强光的感觉。在电脑上可以用加深工具来加工。


给身体、头发、衣服的边缘加上逆光的光源色，增强对比，完成作品。


与逆光光源色相呼应，角色显出了立体感。



完成了。

要意识到对比

明暗的对比可以体现出立体感，从而赋予角色存在感。

灰度的明暗平衡

浓度的基准

5%	15%	30%	50%	80%

	明亮的颜色	中间色	暗色
皮肤			
头发			
服饰			

各种颜色之间差异要达到10%以上。

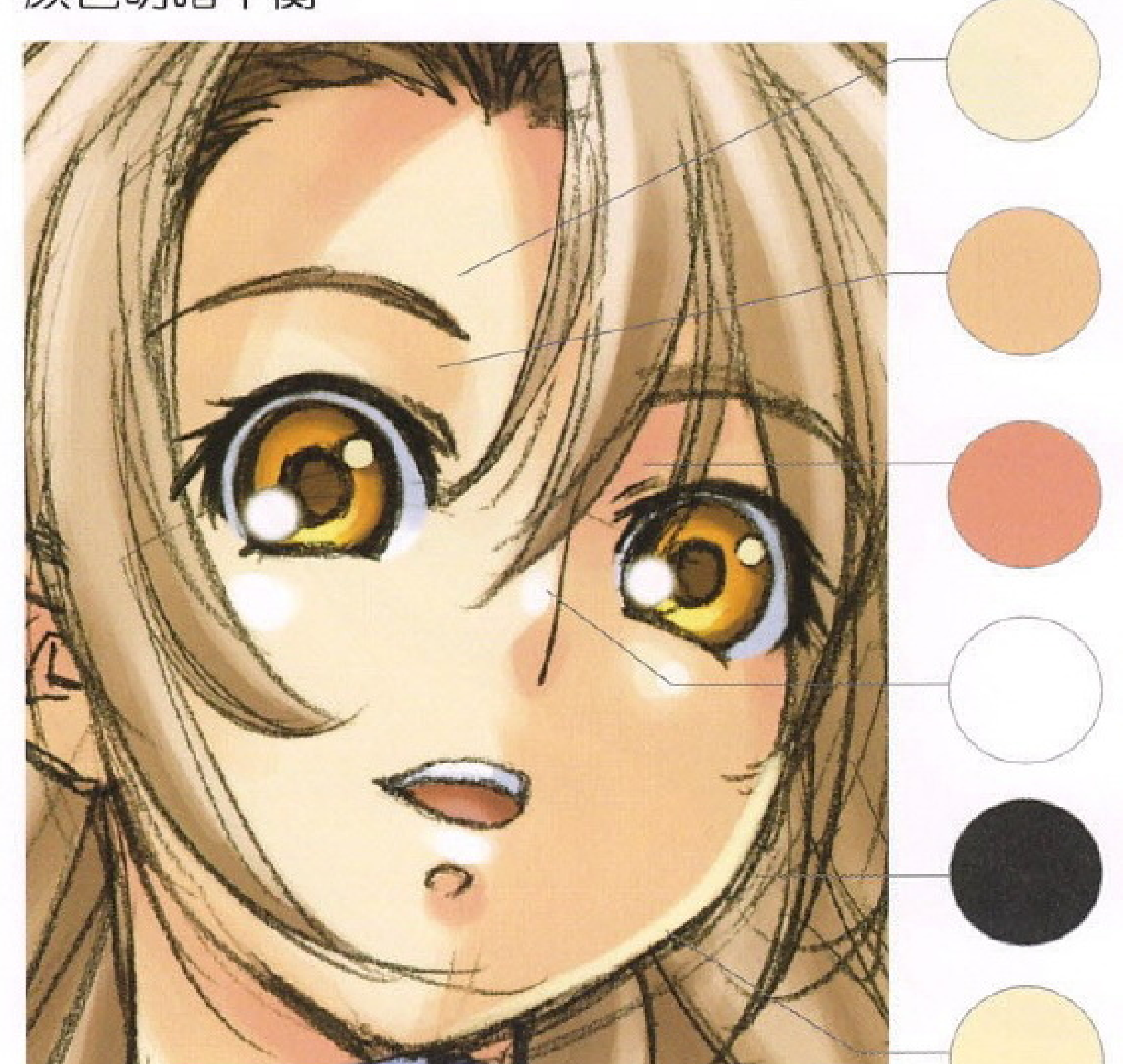
光的白色到轮廓的黑色，通过明 · 中 · 暗三阶段明暗对比来体现。

● 基本色5～10%　● 阴影色20%　● 深阴影色30～50%

· 光照射到的地方——白　· 轮廓线——黑

颜色明暗平衡





亮色 · 亮色也就是一般光照射到的部位使用的颜色，作为底色（这时就是皮肤的颜色）来使用。

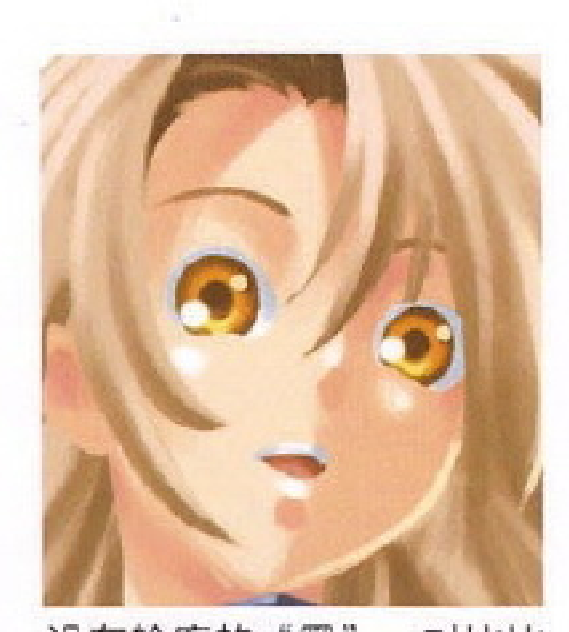
中间色 · 阴影色也是立体的阴影。如果阴影色很深，虽然可以增加冲击力但是整体印象会变暗，所以阴影部分的着色要分成深浅两部分来着色，选出中间色。

深色 · 浓的阴影，可以强调出立体感。

白色用于被强光照射到的部位的着色。鼻尖、脸颊、嘴唇等突出的部位着白色可以强调出与肤色的对比，增强立体感。

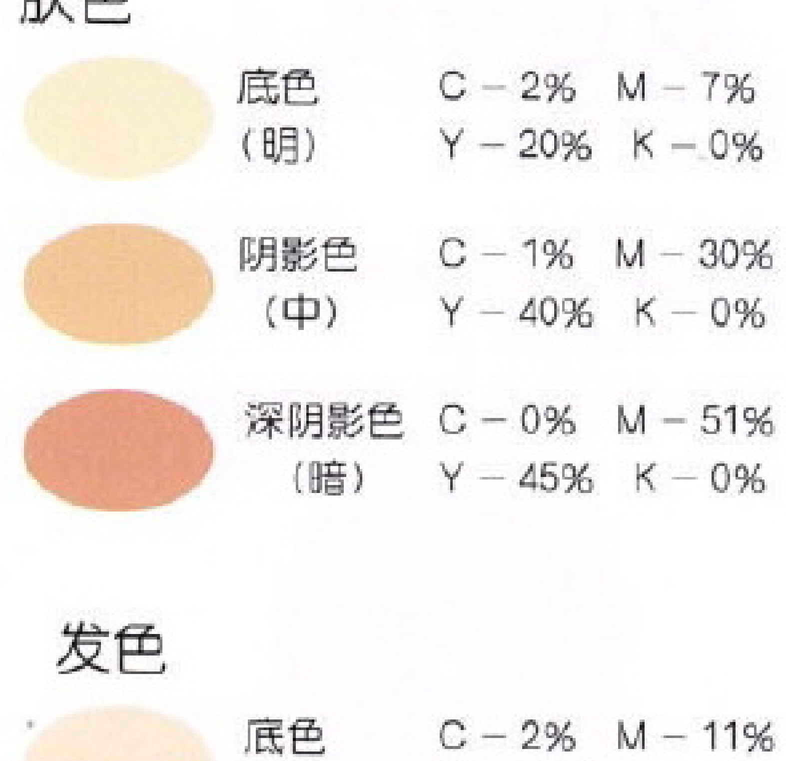
轮廓线用黑色，不光是强调出形，更是体现对比的重要颜色。

反射光的颜色，轮廓线的黑色与中间色之间着这种颜色可以产生对比效果。



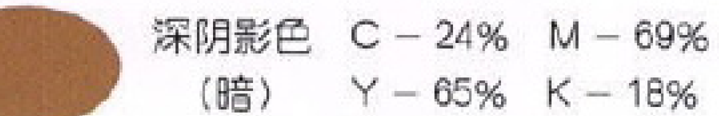
没有轮廓的“黑”，对比比较弱，给人模糊的感觉。

改变颜色的时候进行应用



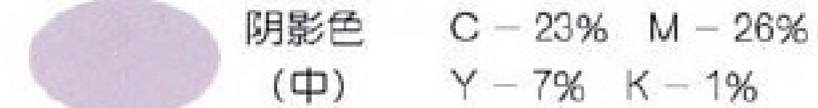
肤色

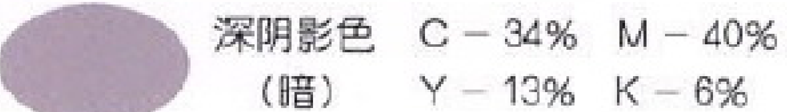
底色（明）	C－2% M－7%	Y－20% K－0%
阴影色（中）	C－1% M－30%	Y－40% K－0%
深阴影色（暗）	C－0% M－51%	Y－45% K－0%



发色

底色（明）	C－2% M－11%	Y－17% K－0%
阴影色（中）	C－7% M－26%	Y－33% K－1%
深阴影色（暗）	C－24% M－69%	Y－65% K－18%





服饰色

底色（明）	C－7% M－7%	Y－2% K－0%
阴影色（中）	C－23% M－26%	Y－7% K－1%
深阴影色（暗）	C－34% M－40%	Y－13% K－6%

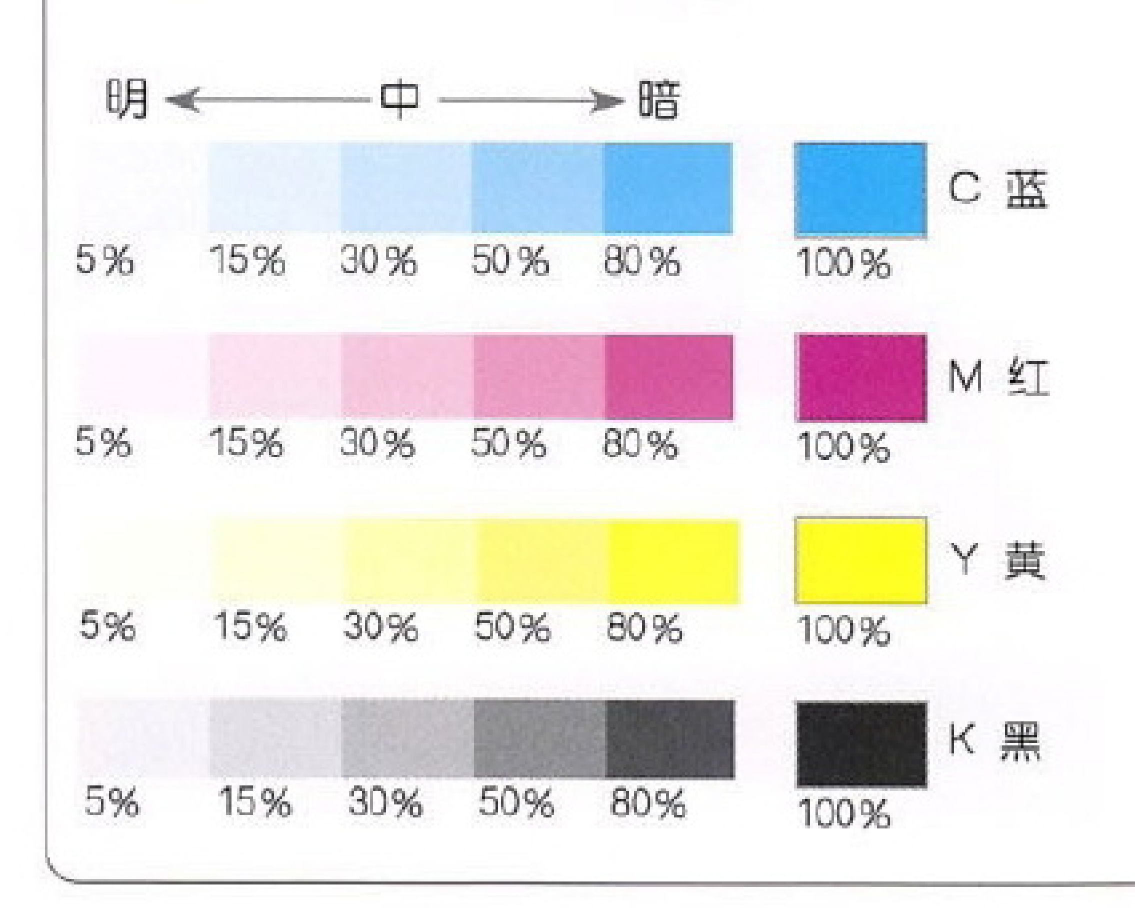


最初的着色

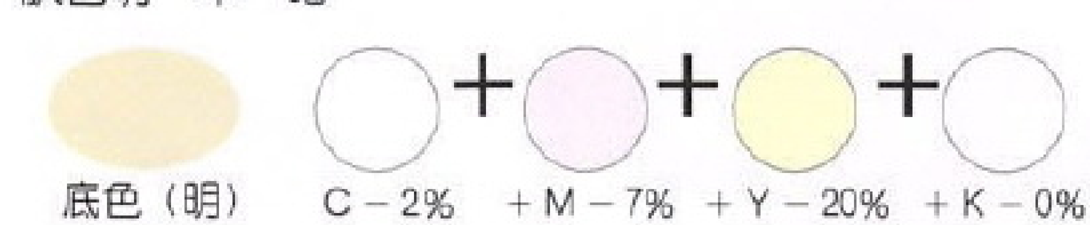
改变了头发和裙子的颜色，皮肤、头发、服饰都按照明中暗三个调子来着色。

注意明・中・暗在印刷时的基本色。

印刷时使用的基本色是CMYK四色。所有印刷出来的色彩都是这四种颜色的组合。







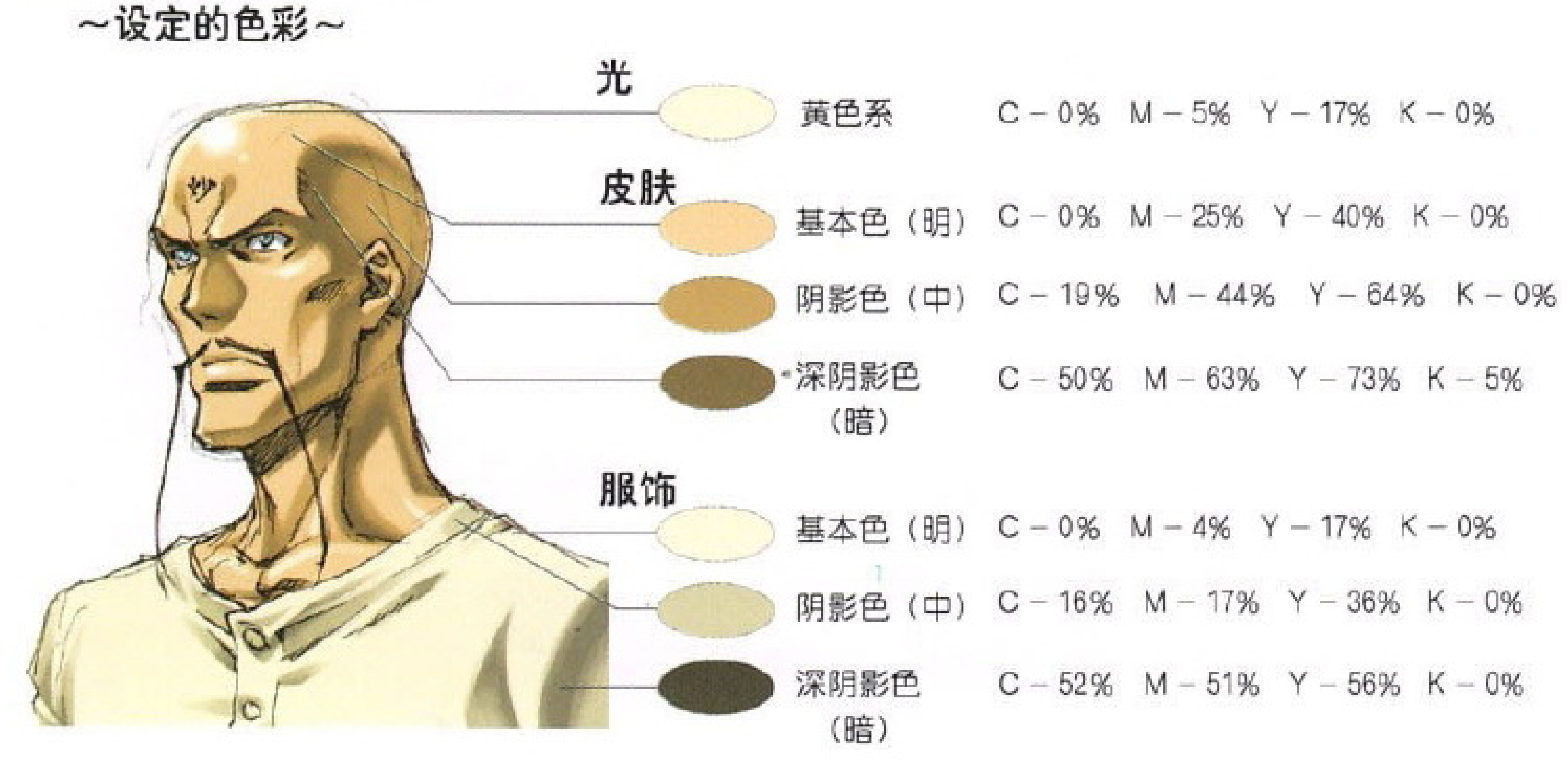
亮色的CMYK也以亮色为主体。中间色和暗色与亮色相对，用10%以上的暗色相混合来表现，这样明中暗的对比就出来了。

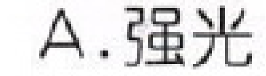
颜色与光

着色的时候要根据角色所在场所是室内还是室外等，确定以什么光为基础然后再着色。

基本色：黄色的光
～设定的色彩～

色彩是角色设计的一部分。确定光源色，找到角色的肤色和阴影色的感觉。带着黄色的光作为基本色进行设定。





A.强光

深阴影色接近黑色，强调明中暗的对比。这样冲击力变得很强。

光

白 C－0% M－0% Y－0% K－0%

皮肤

底色（明） C－0% M－20% Y－31% K－0%

阴影色（中） C－45% M－64% Y－91% K－4%

深阴影色（暗） C－64% M－74% Y－85% K－42%

服饰

底色（明） C－0% M－2% Y－8% K－0%

阴影色（中） C－51% M－49% Y－56% K－0%

深阴影色（暗） C－69% M－67% Y－73% K－29%

眼睛的阴影

C－70% M－61% Y－53% K－5%



原画



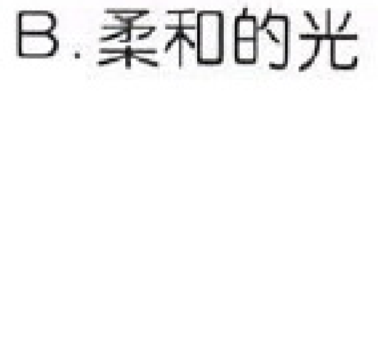
指定阴影



基本色根据主线来画

画的时候注意肌肉的线条还有服饰的褶皱，画出阴影的形状和颜色，皮肤和衣服的质感及立体感就出来了。

B.柔和的光



不用强光下那么深的阴影，但明中暗各部分的颜色也要明确。

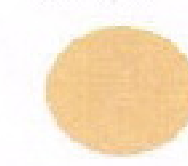


光



C－1%　M－4%
Y－16%　K－0%

皮肤



底色（明）　C－2%　M－29%　Y－43%　K－0%



阴影色（中）　C－42%　M－54%　Y－68%　K－0%



深阴影色（暗）　C－51%　M－63%　Y－73%　K－6%

服饰



底色（明）　C－2%　M－5%　Y－16%　K－0%

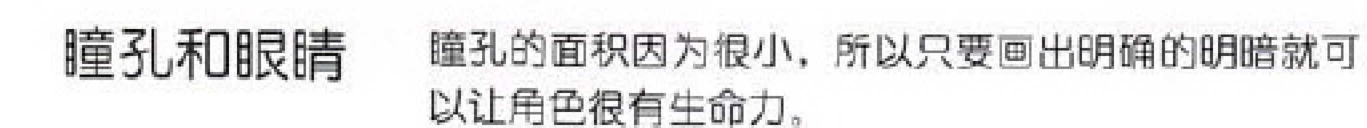
阴影色（中）　C－33%　M－29%　Y－40%　K－0%

深阴影色（暗）　C－53%　M－52%　Y－57%　K－0%

眼睛的阴影

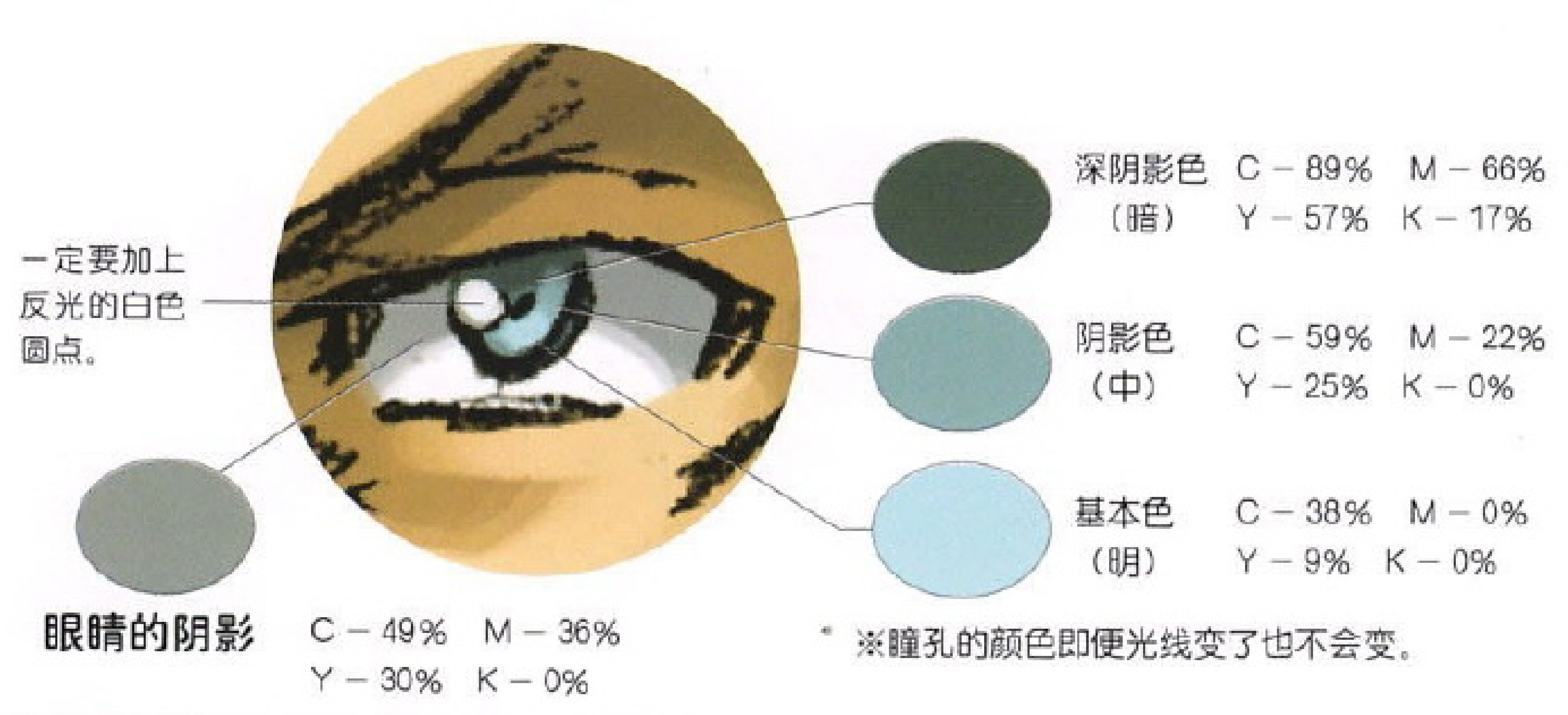


C－48%　M－36%
Y－30%　K－0%



瞳孔和眼睛

瞳孔的面积因为很小，所以只要画出明确的明暗就可以让角色很有生命力。



眼睛的阴影 C－49% M－36% Y－30% K－0%

※瞳孔的颜色即便光线变了也不会变。

落在眼睛上的阴影可以衬托出眼白，使得眼睛本身显得很有力，眼睛的阴影颜色根据光线的变化而变化。

C.蓝色的反射光

对比接近于柔和的光。阴影的颜色大多数情况下是使用与底色相似的颜色，只是加深浓度，但根据角色所处场所和时间以及反射光的情况，也可以自由选择有效果的颜色。

光

C－1% M－1% Y－7% K－0%

皮肤

底色（明）	C－0% M－26%	Y－38% K－0%
阴影色（中）	C－55% M－43%	Y－21% K－0%
深阴影色（暗）	C－58% M－65%	Y－57% K－5%

服饰

底色（明）	C－0% M－4%	Y－15% K－0%
阴影色（中）	C－37% M－27%	Y－16% K－0%
深阴影色（暗）	C－67% M－65%	Y－45% K－2%

眼睛的阴影

C－35% M－27% Y－23% K－0%

通过明暗效果体现光的强弱

5阶段的基准

1(亮)	2(稍亮)	3(中)	4(稍暗)	5(暗)
5%	15%	30%	50%	80%

A.强光

皮肤
底色（稍亮）
阴影色（稍暗）
阴影色（暗）

服饰
底色（亮）
阴影色（稍暗）
阴影色（暗）

皮肤·头部的调子变化

1	2	5	3

亮部　　亮部和暗部的界限　　暗部

●光很强的时候，明暗区分明确，所以用比较强的对比来表现。

B.柔和的光

皮肤
底色（稍亮）
阴影色（稍暗）
阴影色（稍暗）

服饰
底色（稍亮）
阴影色（中）
阴影色（暗）

1	2	4	3

亮部　　亮部和暗部的界限　　暗部

●柔和的光并不是简单的1——>2——>5，而是1——>2——>4这样减弱对比。所以与强光不同，表现出柔和感。

C.蓝色的反射光

皮肤
底色（稍亮）
阴影色（稍暗）
阴影色（稍暗）

服饰
底色（稍亮）
阴影色（中）
阴影色（稍暗）

1	2	4	3

亮部　　亮部和暗部的界限　　暗部

●使用蓝色的反射光时，明暗跟柔和的光时比率一样。也就是这也是柔和的光的表现。

●B和C的情况虽然色彩不同，但明暗构成完全相同。

用服饰表现角色

服饰不同，角色的印象也会改变。

基本上是合身·舒适型

基本可以分为强调身体线条以及掩盖身体线条两种。除此之外还有拥有双方面特征的混搭型。

合身型



舒适型

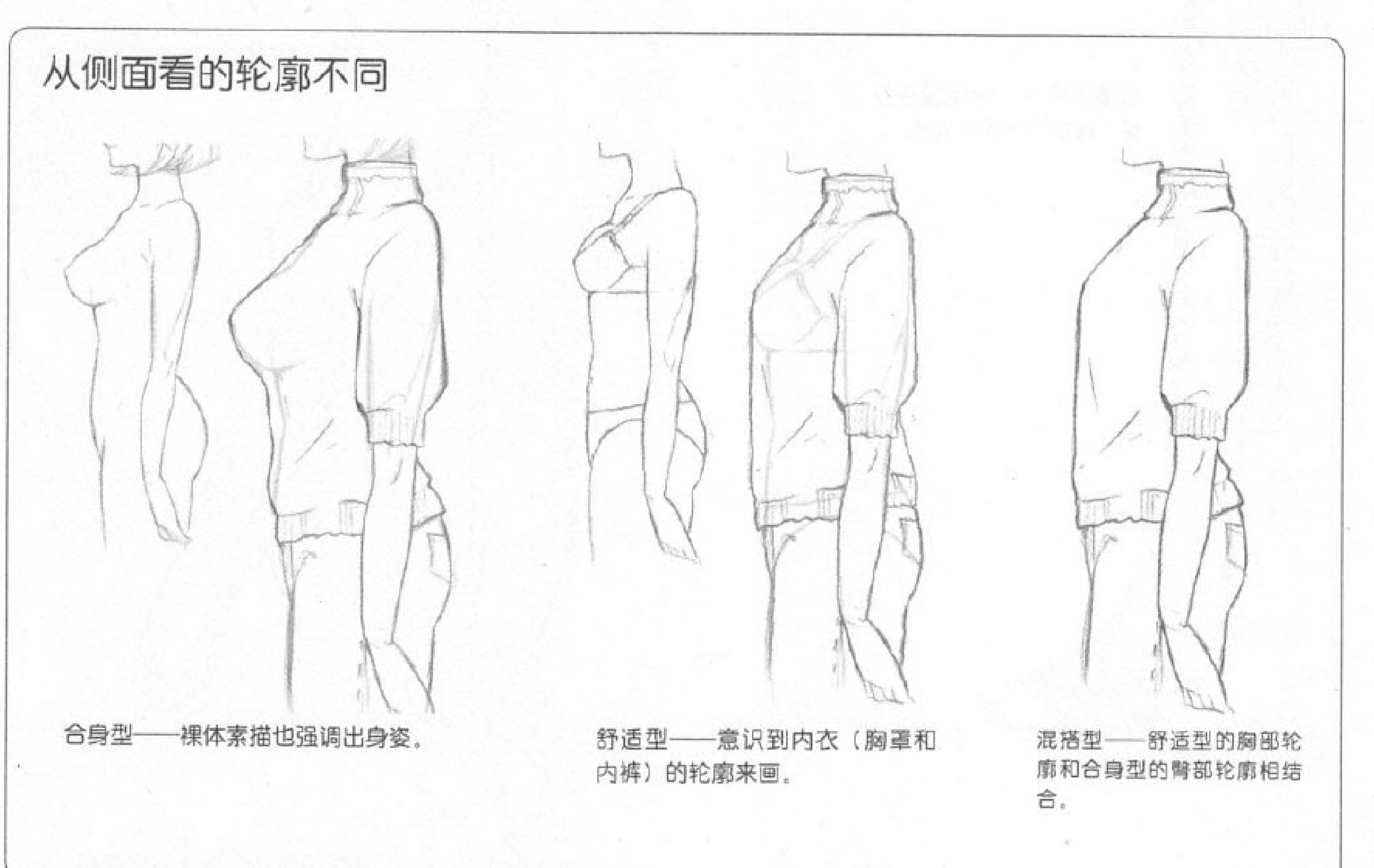


混搭型（综合两种）

胸部线条清晰可见，但腰部和脚被遮盖住，有意识区分出要展示的部分和要隐藏的部分来绘制服饰。适合用在普通的角色身上，同时也适合用来表现活泼可爱的一面。

不像合身型那样强调胸部的线条。

从侧面看的轮廓不同



合身型——裸体素描也强调出身姿。

舒适型——意识到内衣（胸罩和内裤）的轮廓来画。

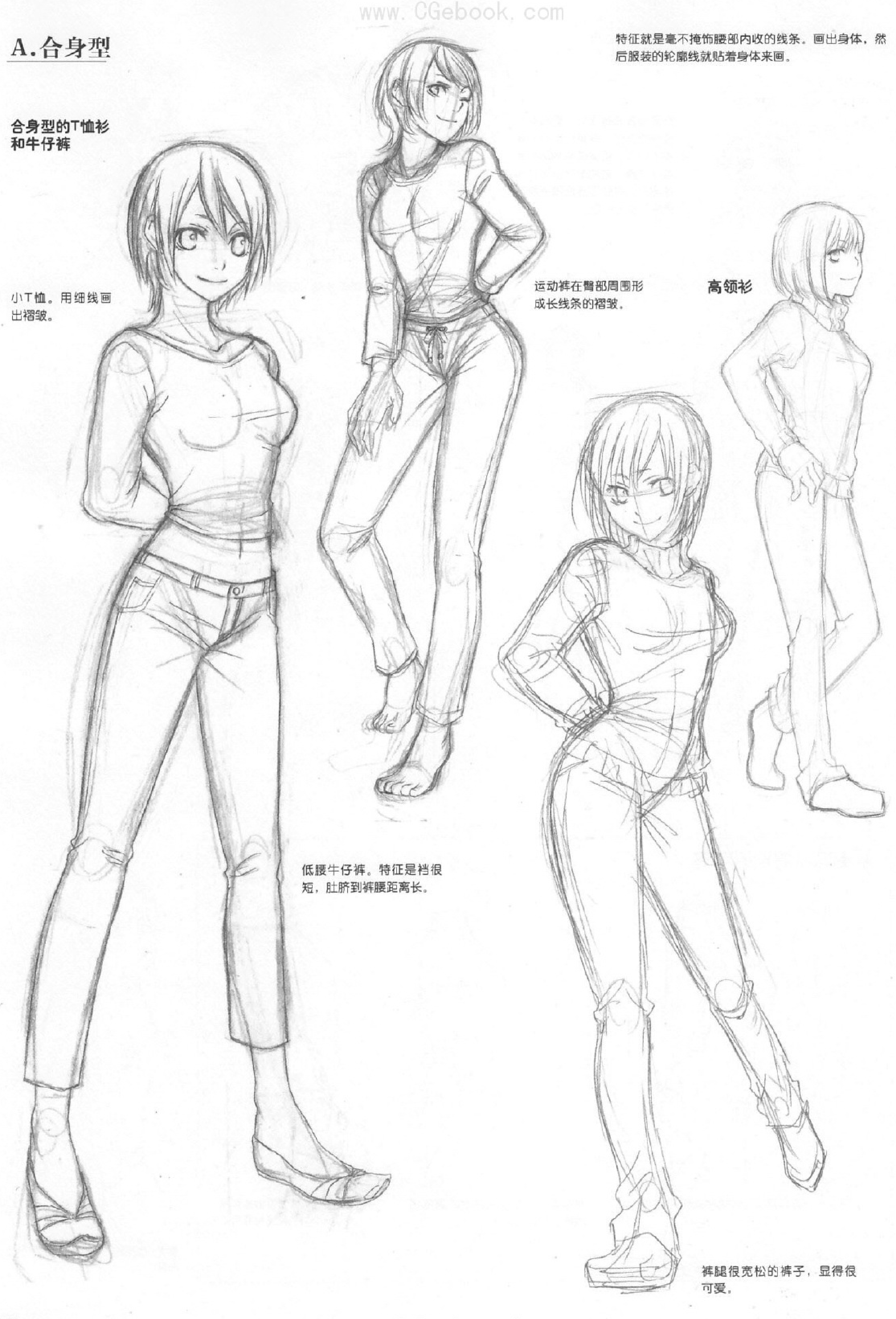
混搭型——舒适型的胸部轮廓和合身型的臀部轮廓相结合。



参考 合身型的圆形，胸罩和内裤。

A.合身型

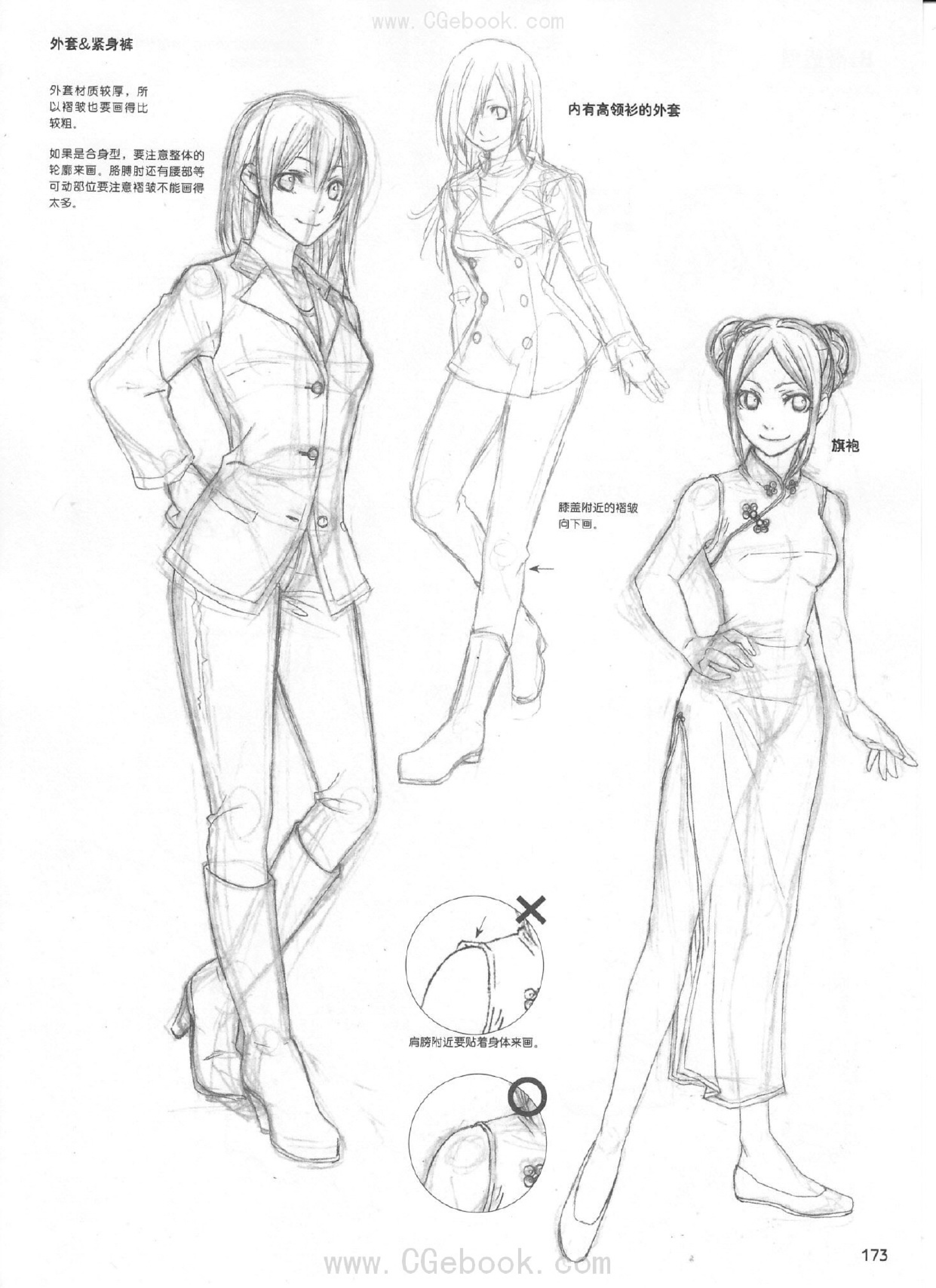
特征就是毫不掩饰腰部内收的线条。画出身体，然后服装的轮廓线就贴着身体来画。



外套&紧身裤

外套材质较厚，所以褶皱也要画得比较粗。

如果是合身型，要注意整体的轮廓来画。胳膊肘还有腰部等可动部位要注意褶皱不能画得太多。



肩膀附近要贴着身体来画。

B.舒适型

特征就是胸部的大小还有腰部收缩的线条都被遮住。
轮廓上下比较直。

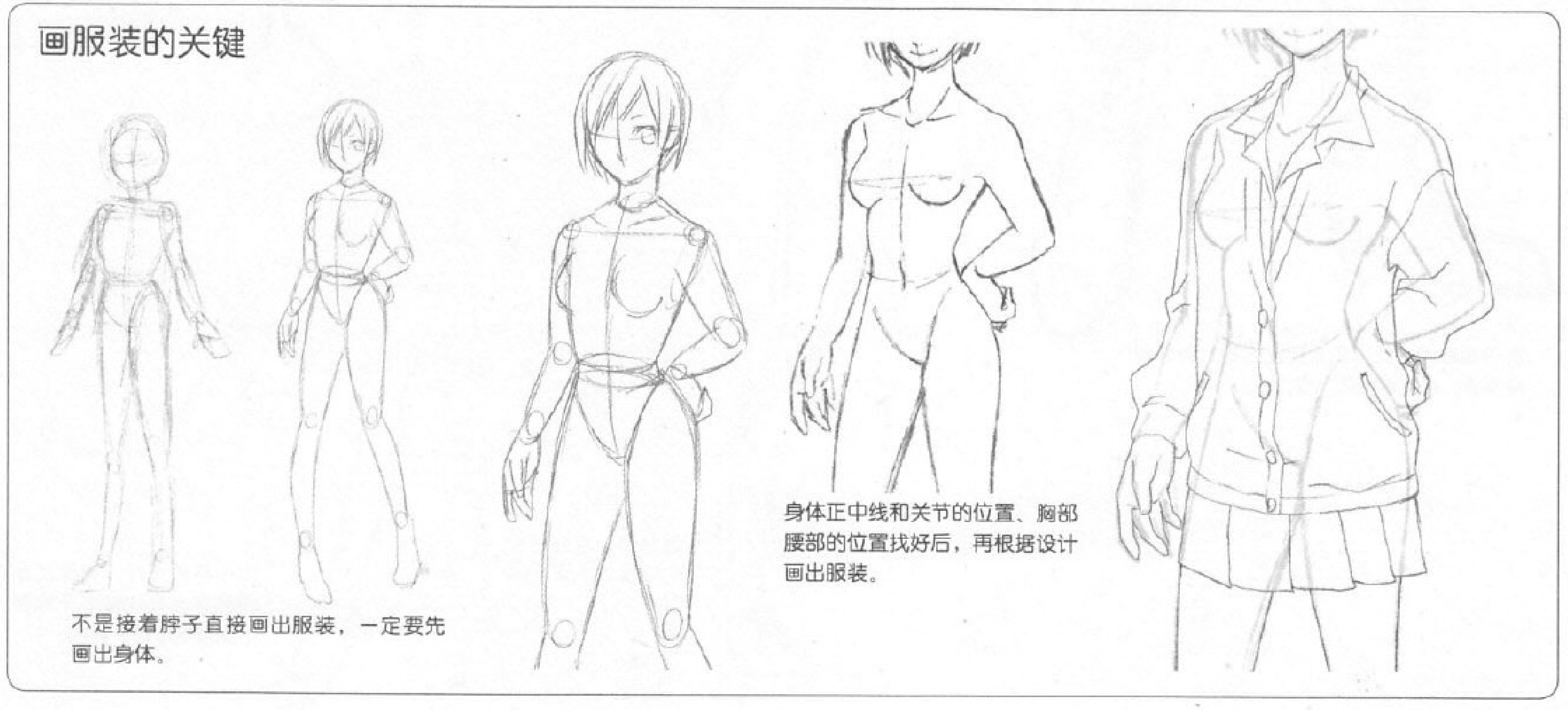


半长的连衣裙
（睡衣）

裙边画出波状曲线，体现出材质的柔软。

以竖起的膝盖为中心，画出柔和的曲线来表现褶皱。褶皱不能画得太多。

只要看到舒适型的服装就先入为主的给人稳重的感觉。因此角色活泼的动作会造成意外感。



C.混搭型

展示了胸部线条但隐藏了大腿线条，或者掩饰胸部线条展示腿部线条，展示部位和掩饰部位的组合可以展现角色不同的个性。



以方便活动为主题的防寒服。是展示型的姿势。

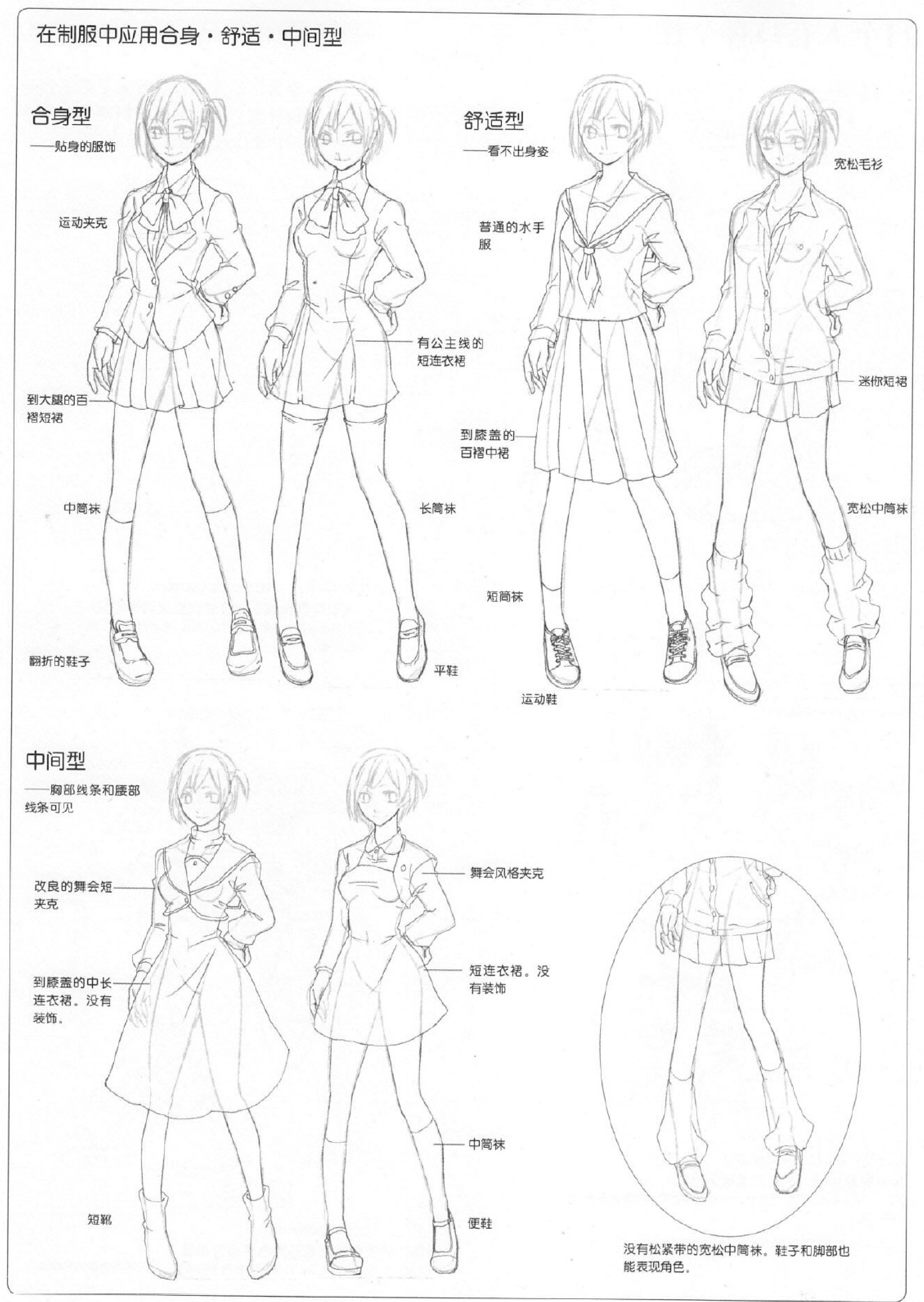
T恤衫以及半长裙混搭，体现出可爱的感觉。

西洋式套装。抹胸和紧身迷你裙，外面是短夹克。若隐若现的代表之一。

背带裤。背面臀部的曲线给人可爱的感觉。

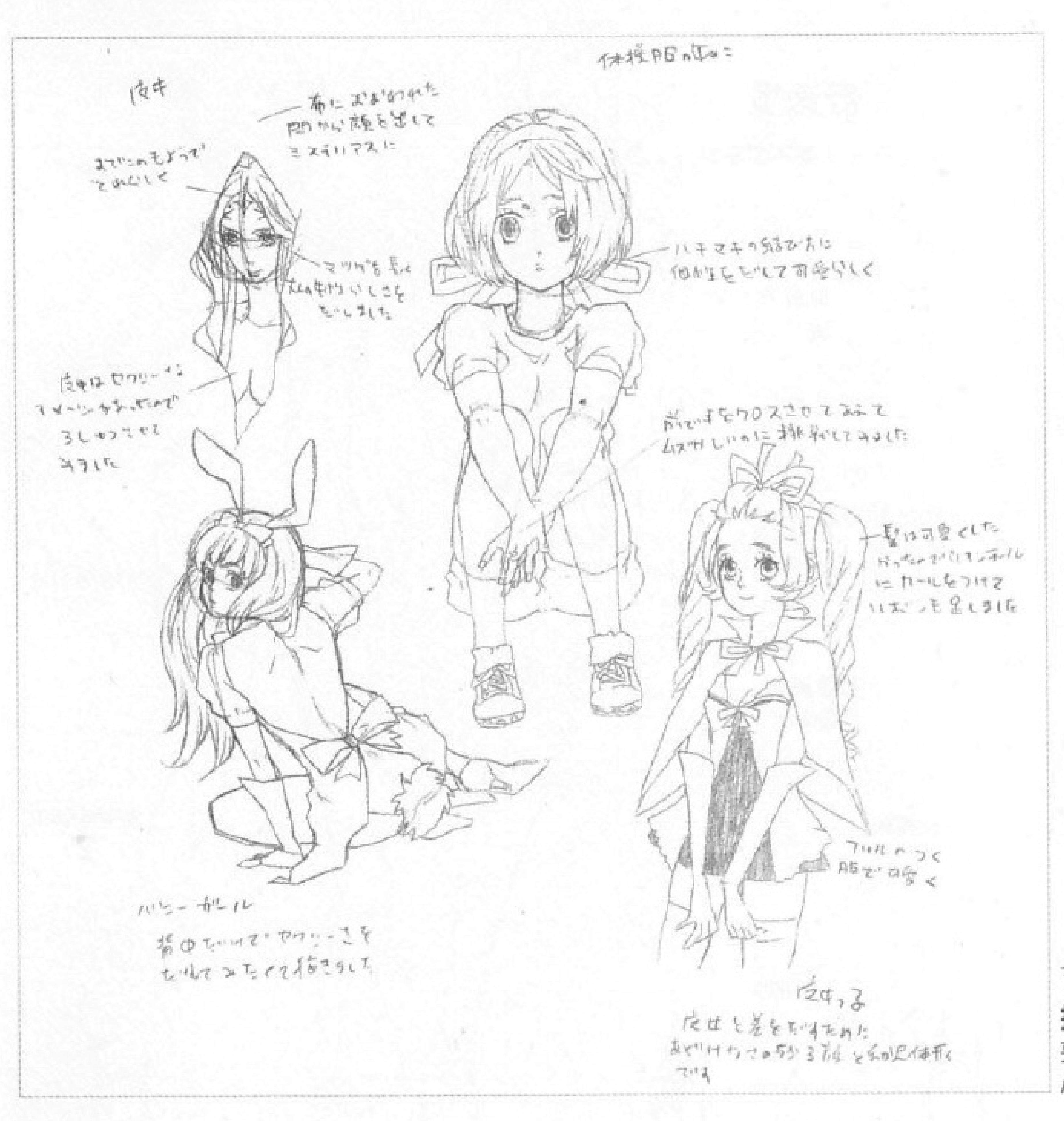
六十年代流行。胸部和胳膊展示出来，臀部开始到膝盖被伞形裙子遮住。

在制服中应用合身・舒适・中间型



11个人有11种个性

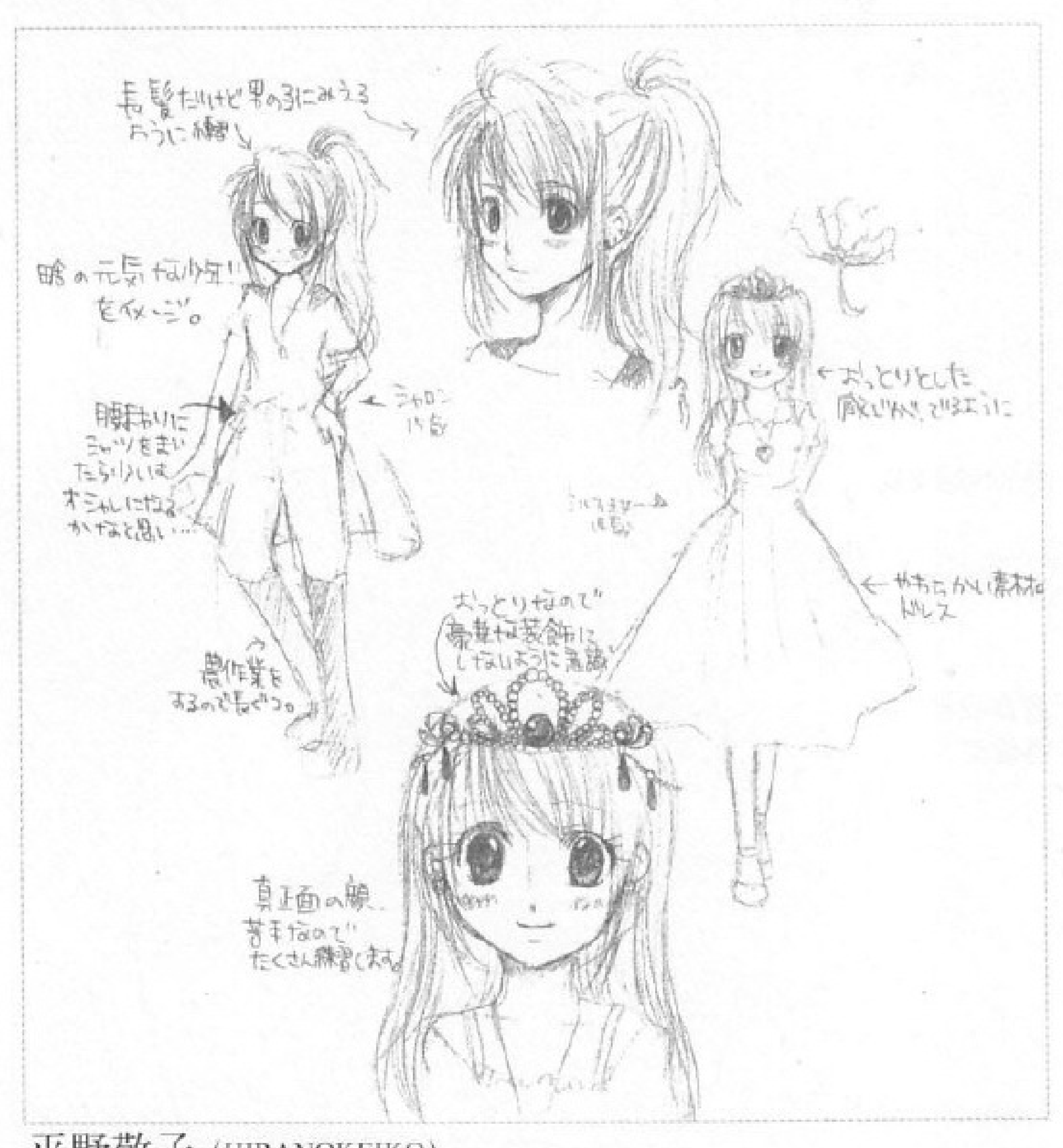
平常用的速写本里收集了很多创意设计图。将速写本给制作人员看可以传递作画的意识。



吉中朱子 (YOSHINAKAAKEKO)

擅长绘制女孩子露出的恍然大悟的表情

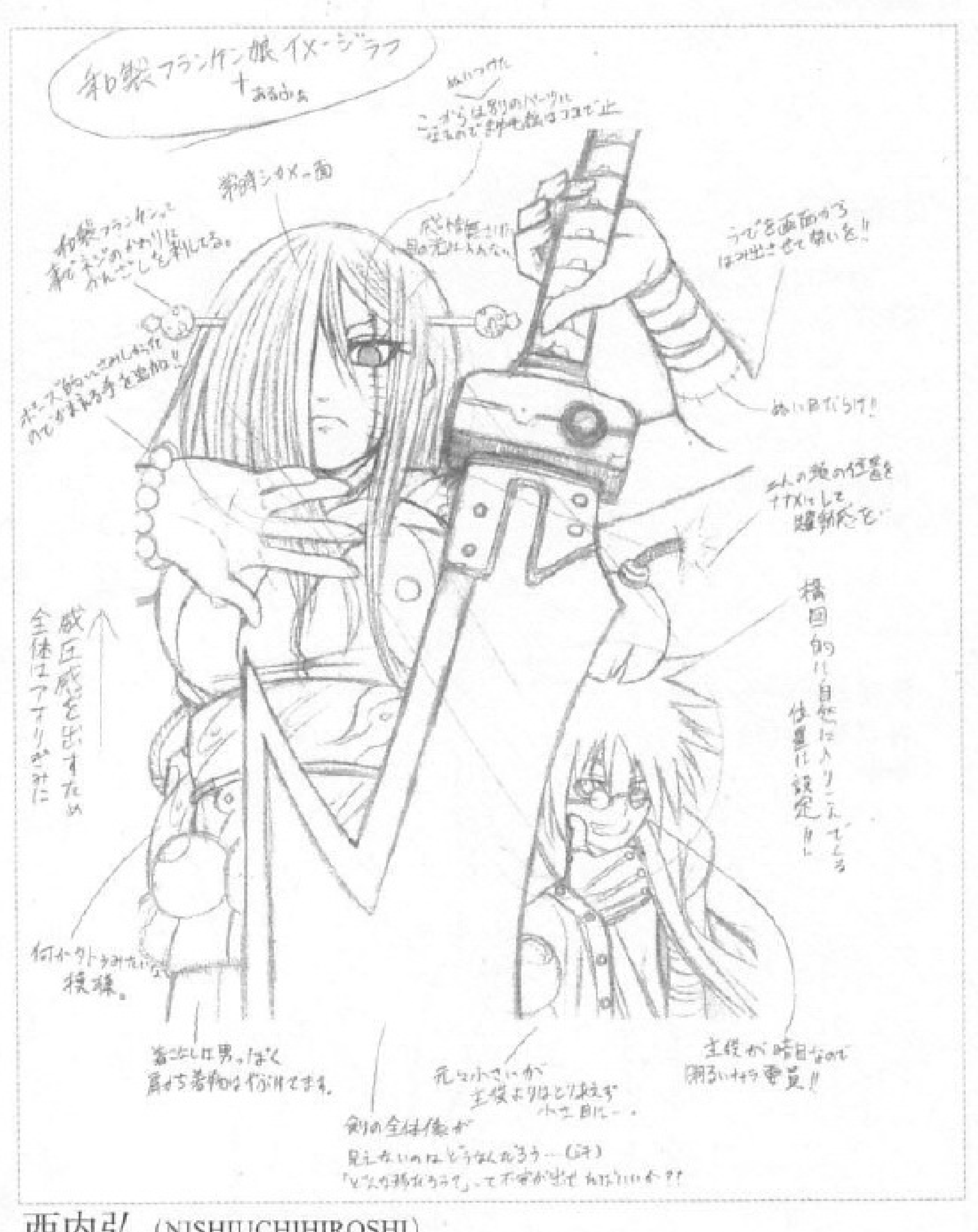
要多关心哪里可爱，怎样才可爱，多进行观察，用心作画。



平野敬子 (HIRANOKEIKO)

加强那种可爱、放松又温暖的感觉

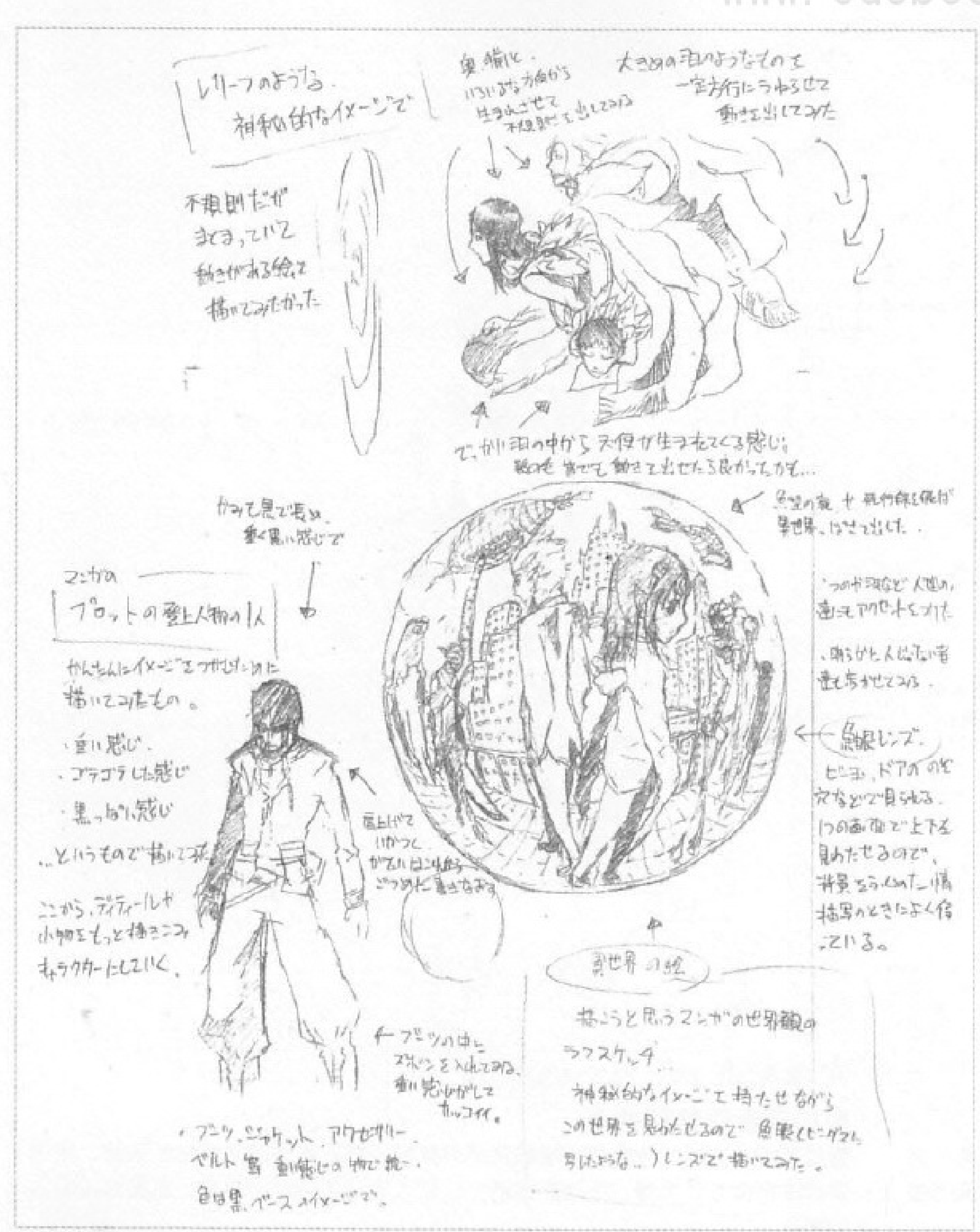
添加了装饰物还有柔软的头发。反映出角色喜欢可爱的东西所以要画得可爱。



西内弘 (NISHIUCHIHIROSHI)

用强力的线条画出来的角色冲击力最强

不能光有性感美丽的女孩，还要有画出两种或者三～五种不同男孩的绘画能力。



加藤圣 (KATOUAKIRA)

要具备经常用俯视感来表现立体的能力

要有独特的空间把握能力，要在绘制状态上确立个性。找到自己风格的平衡，走自己的路。



野泽晃也 (NOZAWAAKINARI)

擅长眼神锐利身体强健的角色

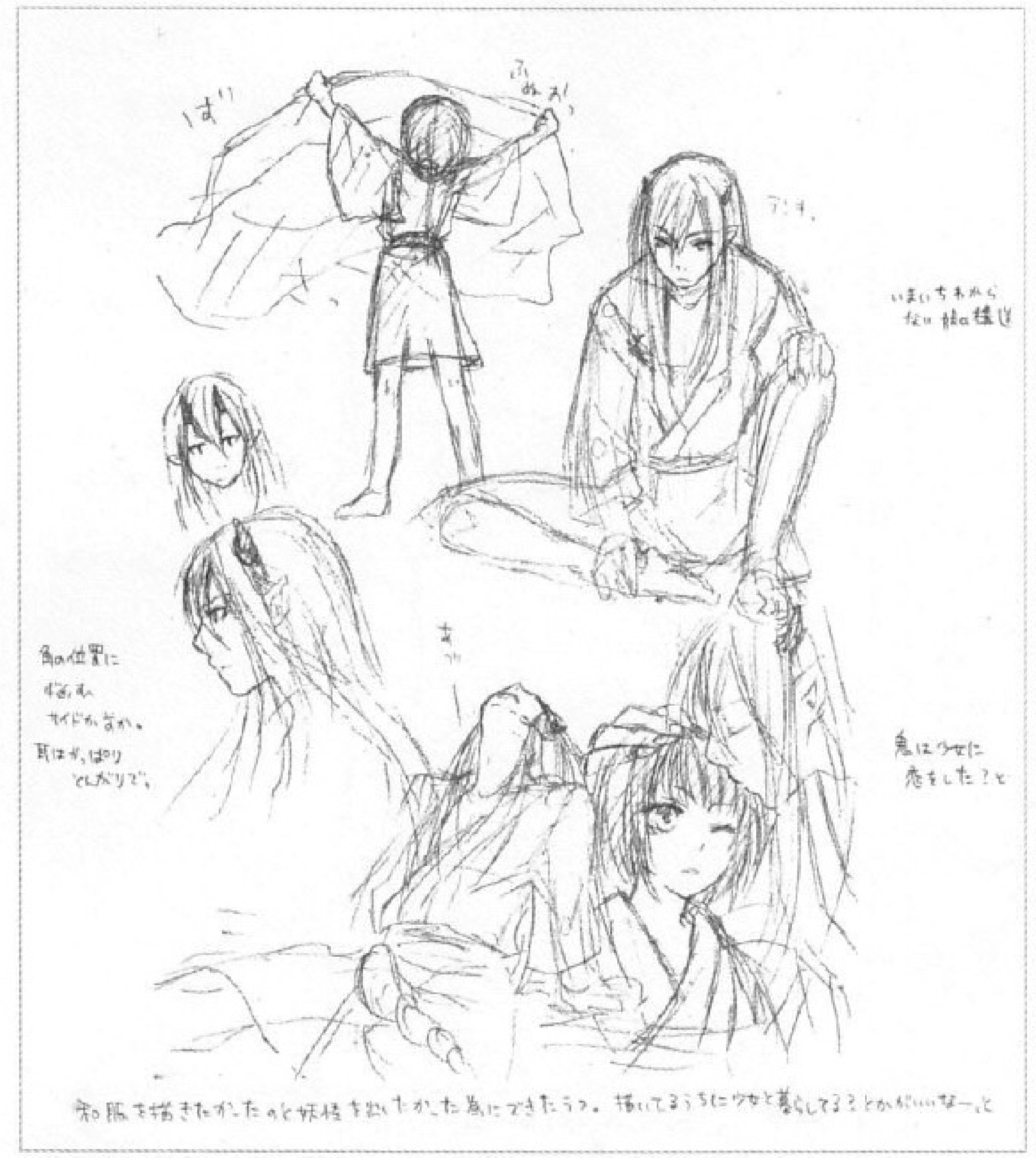
仔细认真是作画的基本状态。眼睛的魅力还有锐利的眼神给人印象深刻。学习如何控制角色给人留下印象非常重要。

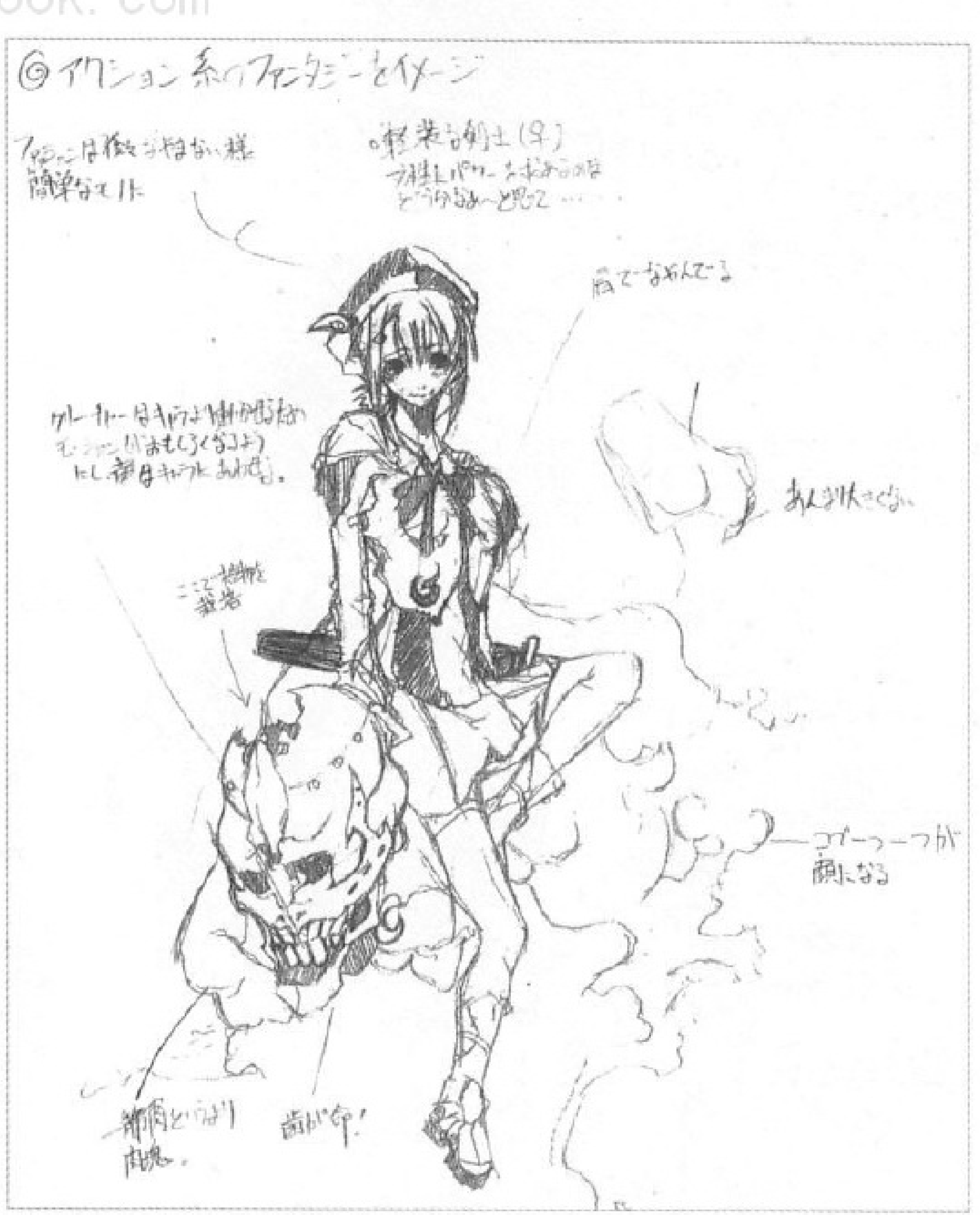


岚山 (ARASHIYAMA)

锻炼出超群的"那种味道"

手脚很长的角色还有两头身的角色，怪异可爱的角色以及身披甲胄很强硬的角色，带着兴趣去绘制自己世界中的角色是我的长项。有积极的作画态度才能促使自己成长。





ICCHI

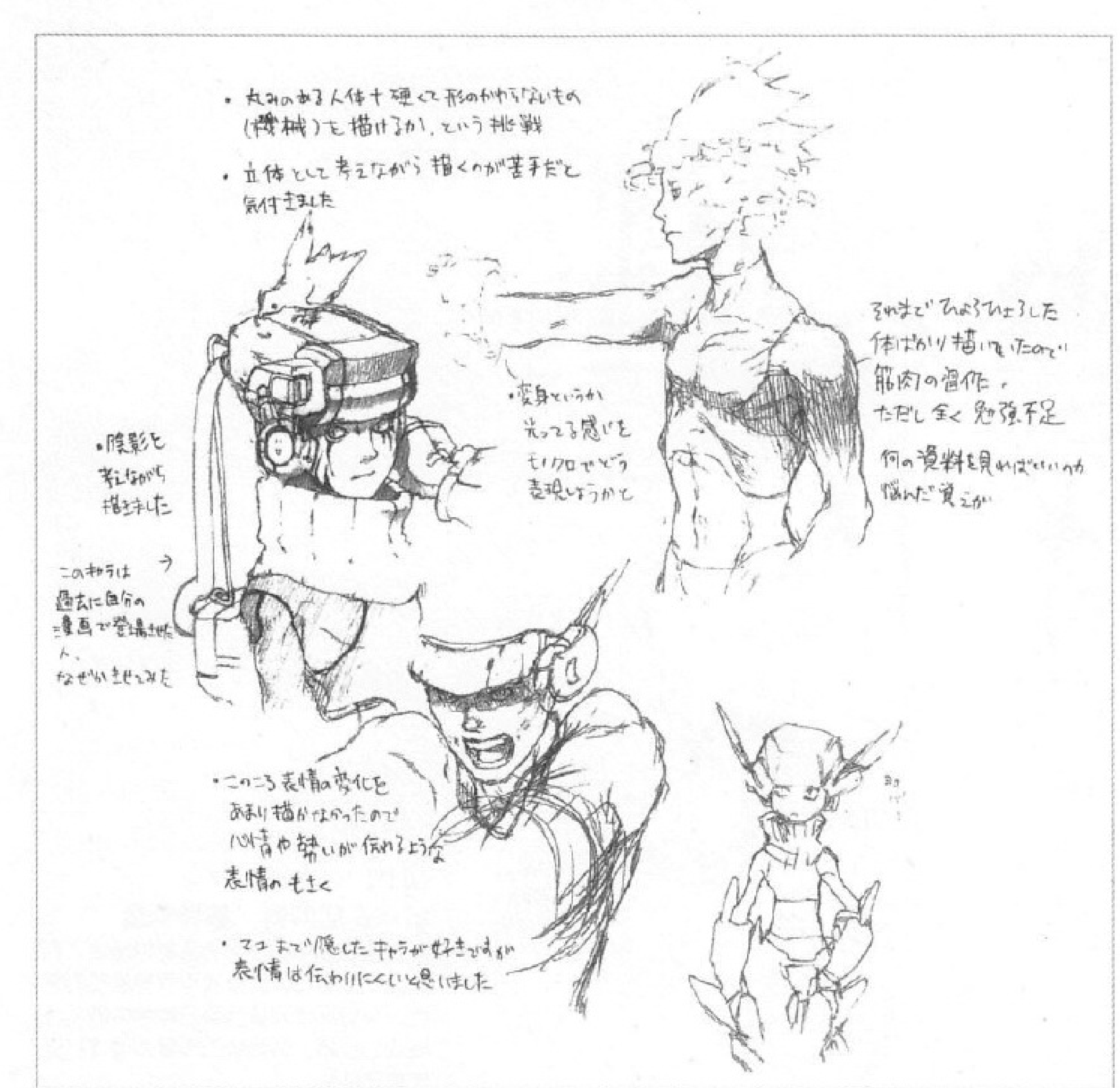
恍然大悟的眼神、拥有存在感的角色是我的强项

擅长绘制给读者留下深刻印象的角色，单幅画也是可以激发故事情节想象的。光画身体不画衣服，角色就是不穿衣服的。如这句话所说，表现角色服装的能力也是很需要的。

穴泽和希 (ANAZAWAKAZUKI)

自由奔放的作画状态

画漫画还有插画的时候绝不能被这里必须得画成这样的条条框框所束缚，也不要被故事情节所束缚，要粗犷地画出让别人嫉妒的自己世界来，这是此人最大的特征。

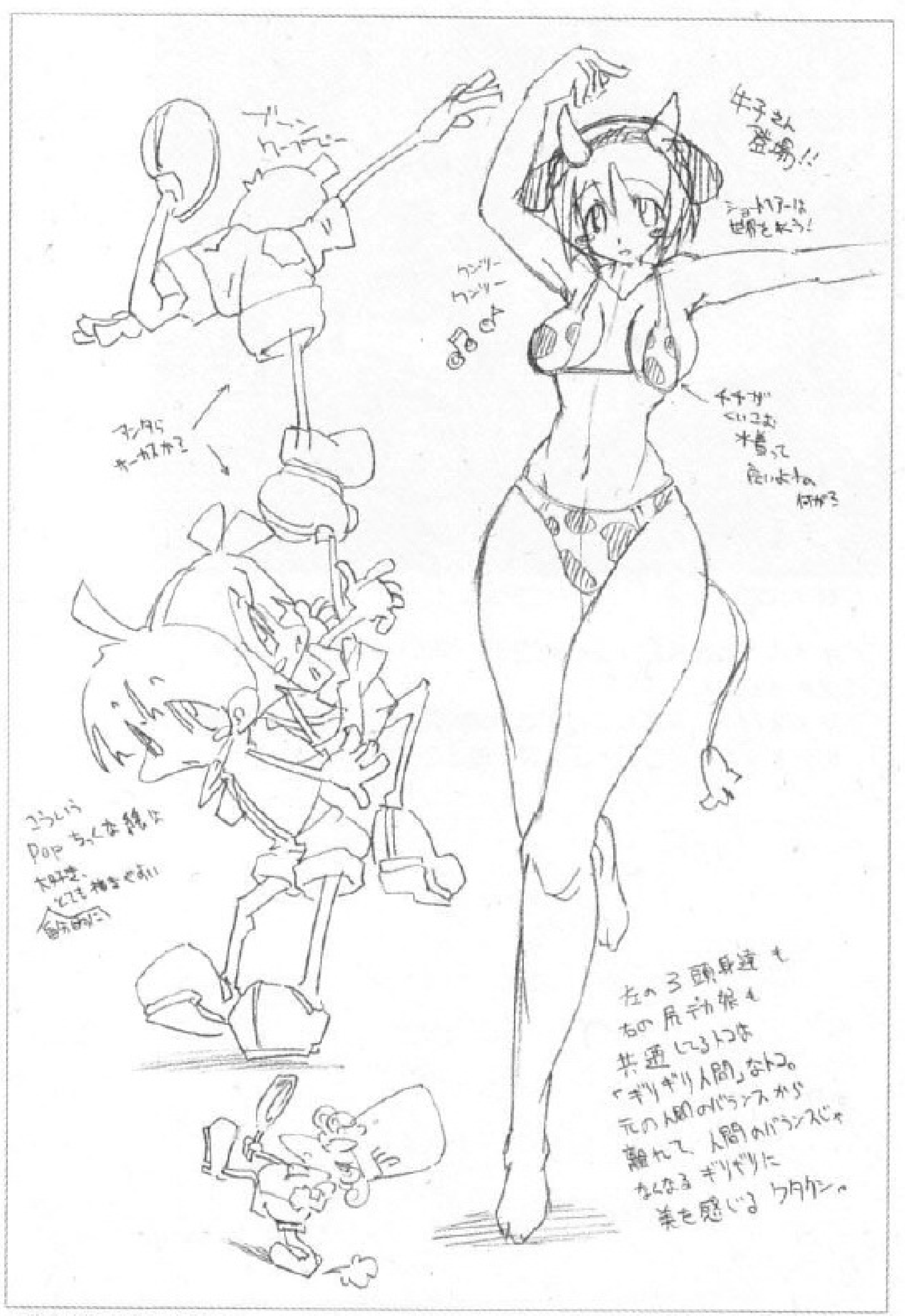


瓦屋根 (KAWARAYANE)

角色给人坚硬的质感和立体感

想好要画什么，想画什么然后再动笔，以此为基础，在纸上根据设想画出线条，完成作品。我的绘画状态就是这样的。我想要不断尝试从未画过的东西，这种贪欲让我不断进步。





绿川IDUMI (MIDORIKAWAIDUMI)

擅长可爱的角色

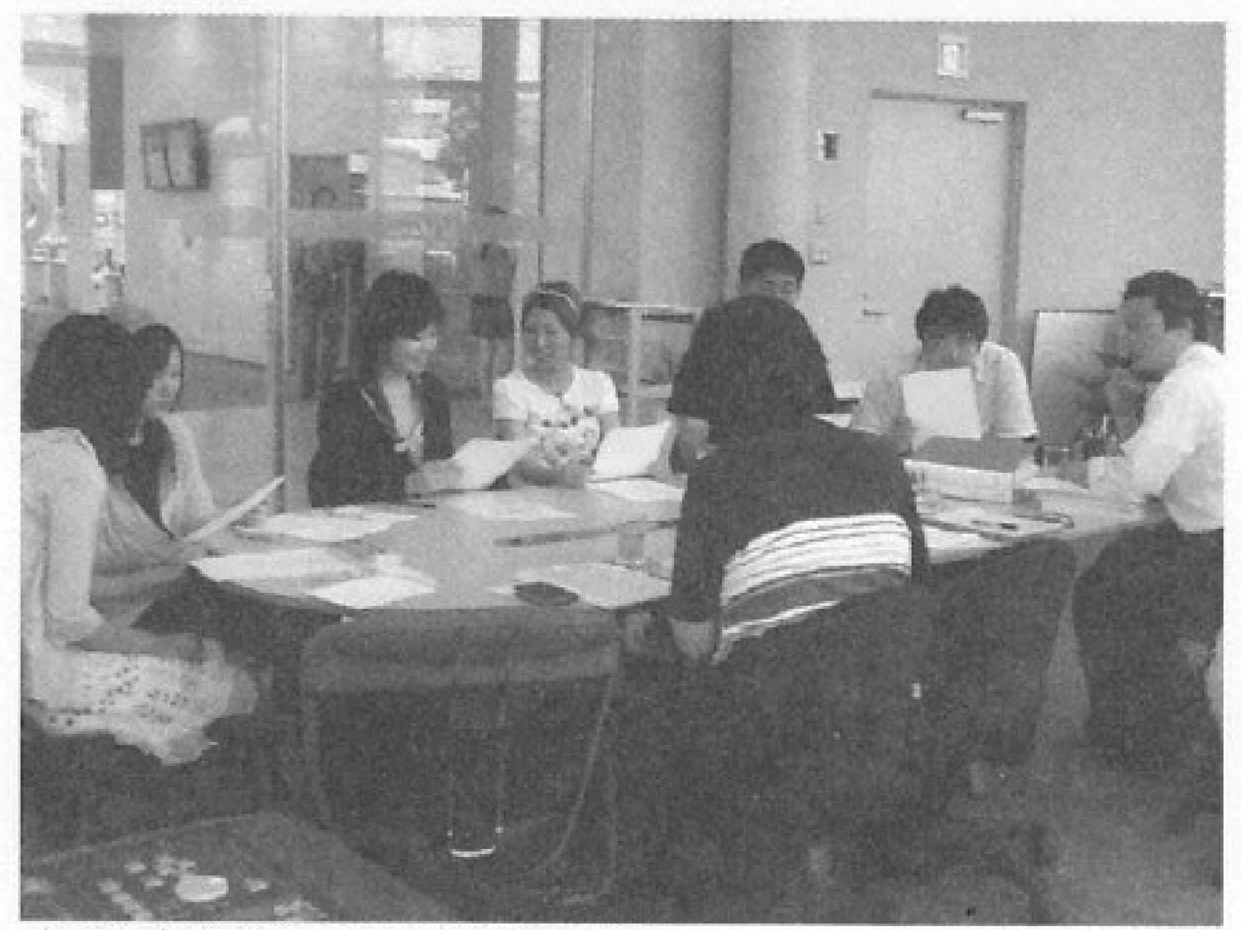
总之就是擅长印象完整，很吸引读者目光的角色。从夸张变形的角色到写实角色，可以画各种类型的角色，这都是多画速写练出来的。

天川SUBARU (AMAKAWASUBARU)

灵活绘制两种极端的角色

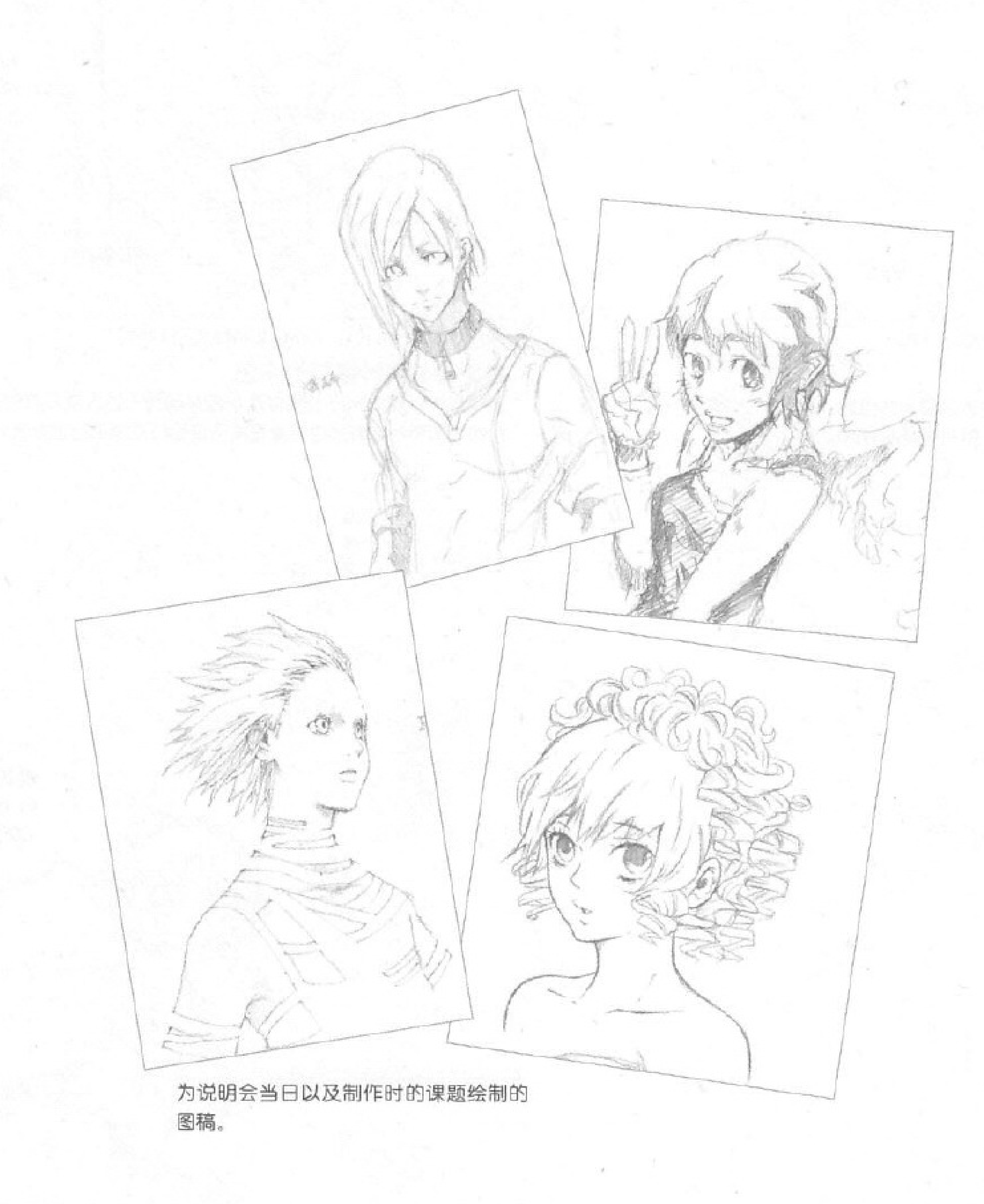
自我风格强烈的肉感女孩以及手脚纤细的卡通人物是我的长项。掌握夸张变形角色的平衡和动态的技巧都是在绘画经验积累中总结出来的。





本书制作说明会 日本工学院专科学校

这次的制作人员是从日本工学院漫画·动画科的5期生、6期生们中间选拔出来的人。
从选拔会还有说明会开始，本书制作得到了日本工学院专科学校以及相关老师的全面协助。在此表示衷心的感谢。



为说明会当日以及制作时的课题绘制的图稿。